Tot.367

焦点:国行PLAYSTATION上市情报大集结

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

研究中心

战国无双4-Ⅱ

特快专递

数码宝贝物语 网络侦探

绝地战兵

热点追踪

田畑端

开发《最终幻想XV》让人短命

街机天王 铃木裕归来

世嘉将成为下一个雅达利?

攻略透解

噬神者 2 狂怒解放

新要素详解 + 新荒神讨伐攻略 + 奖杯攻略

勇者斗恶龙

英雄集结 暗龙与世界树之城

流程 + 隐藏要素 + 心得 + 实用资料集合

2015.4A

定价:RMB 14.00

ISSN 1008-0600

07>

9 771008 060006

Gamehalo 特别收录 格斗派系 第七期

生化危机 启示录2 完全收集攻略第2第3章

特别收录 噬神者2 狂怒解放 游戏黄金眼

圣斗士星矢 天猛复生 宣传片

赠 Gamehalo高清光盘 + 指尖方圆手游资讯别册

格斗派系 第七期
拳皇XIII
THE KING OF FIGHTERS XIII
CWC2015 赛事精剪
QANBA Xiaohai
解说 库力呀
THE KING OF FIGHTERS XIII™
格斗派系
FIGHTING CREW

繁华之下的激流暗涌 围绕金钱的激烈争夺
龙之传说由此开始
《游戏黄金眼》第39期
《如龙0誓约之地》

TV GAME半月刊
2015.4A

总第 367 期

COVER STAFF
封面用图：噬神者2 狂怒解放
封面设计：anubis
©BANDAI NAMCO Games Inc.

前线狙击

P16
第3次超级机器人大战Z 天狱篇

P80
攻略透解
勇者斗恶龙 英雄集结
暗龙与世界树之城

特快专递

P52
绝地战兵

特别企划

P100
偏问英雄何处来
《超能陆战队》起源探秘

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

2 焦点
5 进击最前线
6 游戏情报站
9 编辑视点
10 热点追踪
14 排行榜
前线狙击
16 第3次超级机器人大战Z 天狱篇
20 东京异境
22 女神异闻录4 午夜热舞
27 异度之刃X
32 油彩军团
36 黄金眼
38 传说频道

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

40 PS CLUB
42 3DS应援团
44 VITA命
特快专递
46 数码宝贝物语 网络侦探
52 绝地战兵
研究中心
56 战国无双4-Ⅱ
攻略透解
72 噬神者2 狂怒解放
80 勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城

游戏文化 GAMES CULTURE

特别企划
93 燃烧吧我的小宇宙！
“圣斗士”三十周年回顾
102 偏问英雄何处来
《超能陆战队》起源探秘
108 多边共享

读编交流 EDITORS & GODS

111 读编往来
116 小编寄语
118 发售表

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》，《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378　8659190　8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王　义
网络总监：王　梓
广告总监：刘　芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：司徒冠鸣

编　　委：冯　健
王锐愚
衣山川
江　浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174　67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2015年4月1日
定　　价：人民币14.00元

国行PlayStation上市情报大集结

文 大汉 美编 NINA

千呼万唤始出来！索尼官方宣布将在3月20日向中国大陆推出此前宣布延期上市的PS4和PSV国行版主机，届时玩家们不仅能够以一个相对合理的价格买到国行版主机，更可以玩到诸如《最终幻想 X HD重制版》、《真・三国无双7 猛将传 完全版》等知名作品的简体中文版，索尼官方对于国行主机的各类服务也将跟进。对于全中国大陆的玩家而言，这是具有里程碑意义的一件事。在此就让小编为各位再次梳理一下国行主机的游戏和硬件阵容吧。

国行PS4上市内容

首发游戏

国行PS4主机的首发阵容中，简体中文化是必须的，而让我们很意外的是，这些首发游戏的价格全部控制在了300元人民币之内，这相较于以往要动辄300至400元开销的海外版来说实在是良心的价格。

《真・三国无双7 猛将传 完全版》 售价299元

相信在PS2时期接触过"《真・三国无双2》系列"的同学一定不在少数，这一次能够在完全简体中文的环境下体验三国群英、无双乱舞，代入感一定也会非比寻常吧。同时本作还将推出PSV版，售价249元。PSV版还支持ADHOC联机功能，方便与好友一起刷刷刷。

《钠克的大冒险》 售价199元

《钠克的大冒险》也是PS4主机全球首发的护航作品，出色的游戏创意和清新的风格是本作的最大卖点。游戏的操作并不复杂，但是主人公可以通过特殊能力并结合环境的元素强化自身，从而让战斗变得分外有趣。相信本作也能在中国市场吸引不少休闲玩家。

《特技摩托 聚变》 售价未定

育碧旗下的《特技摩托 聚变》（本刊曾译为《特技摩托 融合》）是一款十分有趣的动作游戏。不得不说，育碧能将摩托车类游戏做成动作也游戏也是颇具创意。本作要求玩家操控摩托车翻越一个又一个的奇葩地形，而千奇百怪的死法也是游戏的亮点之一。总之，本作是一款十分适合与机友们一起相互吐槽的作品。

《雷曼 传奇》 售价199元

育碧蒙特利尔工作室于2013年打造的《雷曼》系列”第十五部正统作品，沿袭了之前《雷曼 起源》精美的2D画风以及流畅的关卡设计，游戏方式简单易上手但同时重复挑战的价值也很高，是一款能够满足不同玩家需求的上乘之作。本作同样将发售PSV版（售价未定）。

《九阳神功 先行版》 随主机赠送

一巴掌拍出18条龙，问你怕不怕！国行发布会以来这个梗在主机玩家圈子里传得纷纷攘攘。本作是一款国产MOBA游戏，采用仙侠类题材，同时画面表现也可圈可点。对于主机玩家而言，可能也鲜有机会在主机上体验MOBA游戏，正逢本作为国行PS4护航，何不“来18条龙”尝尝咸淡？

《南瓜先生大冒险》 随主机赠送

本作依然是来自国内厂商制作的独立游戏，采用Unity引擎开发的小清新作品，画风和音乐深刻展现了制作组的匠心独运。而正是借助本作在美工上的造诣，本作一举斩获了“Unity游戏及应用大赛最佳2D美术奖”等数个颇具含金量的奖项。

主机详情

国行主机将有3个型号的版本、每个型号在功能上并没有区别，只有外观上的一些不同。详细内容如下：

型号：CUHS-P-1001

黑色版本，不含摄像头与直立架，售价2899元。

PlayStation®4 主机 x 1
DUALSHOCK™4 无线控制器 x 1
单声道耳机组 x 1
交流电源线 x 1
HDMI连接线 x 1
USB连接线 x 1

PS4™游戏《南瓜先生大冒险》折扣兑换卡x1
PS4™游戏《九阳神功》兑换代码卡x1

型号：CUHS-L-1002

中国龙上市纪念版（黑色），含摄像头与直立架，售价3299元。

PlayStation®4 主机 x 1
PlayStation®Camera摄像头 x 1
DUALSHOCK™4 无线控制器 x 1
单声道耳机组 x 1
交流电源线 x 1
HDMI连接线 x 1
直立架 x 1
USB连接线 x 1

PS4™游戏《南瓜先生大冒险》折扣兑换卡x1
PS4™游戏《九阳神功》兑换代码卡x1
PS4™电脑娱乐机上市纪念版外壳x1

型号：CUHS-P-1003

白色版本，不含摄像头与直立架，售价2899元。

PlayStation®4 主机 x 1
DUALSHOCK™4 无线控制器 x 1
单声道耳机组 x 1
交流电源线 x 1
HDMI连接线 x 1
USB连接线 x 1

PS4™游戏《南瓜先生大冒险》折扣兑换卡x1
PS4™游戏《九阳神功》兑换代码卡x1

关于售后服务，所有的国行都将享受到整机两年、电池一年保修的服务。

国行PSV上市内容

首发游戏

在本次索尼国行主机上市所公布的信息中，除了最重头的发售日以外，PSV的首发游戏阵容也正式确定，除了大量日本厂商的知名作品以外，国内本土开发组的作品也会成为首发游戏之一，这对于每一位中国玩家来说都是一件值得骄傲的事情，下面就让我们看看PSV具体的首发阵容吧。（前文中以出现的PSV游戏将不再重复介绍）

《最终幻想 X HD重制版》、《最终幻想 X-2 HD重制版》

（本刊译名为《最终幻想 X 高清重制版》、《最终幻想 X-2 高清重制版》）售价199元

对于这两款曾经感动过无数人的作品想必无需再多加介绍，国内就算是很多平时不接触主机游戏的人只要曾看到过游戏中的CG动画也一定会记忆犹新。在2014年12月11日的索尼PlayStation发布会上全球首次公布简体中文化消息，索尼能选择这两款作品为首发护航想必也确实经过了一番市场调查，期待简体中文化以后能够有更多人感受到“《最终幻想》系列”独有的魅力。

《讨鬼传 极》 售价249元

作为光荣旗下共斗类游戏的最新作，能够作为首发游戏登场无疑使国行PSV的软件同步率和软件阵容都进一步增强，而提倡联机合作的游戏方式还可以让用户之间产生连带消费，从而促进主机销量，游戏本身就有很高的耐玩度也是吸引玩家购买的有利因素之一。

《虚拟农场 14》 售价未定

一款典型模拟经营类的游戏，玩家所经营的农场内从农作物到家畜应有尽有，可以尽情享受辛苦耕耘和细心饲养后那丰收般的成就感，即拿即放的游戏方式不仅适合掌机玩家，想必很多手游玩家也能很快上手。

《小小白日梦》 随主机赠送

由国内本土游戏厂商椰岛工作室开发的本作，同样早在之前的索尼PlayStation国行发布会上就已确定登陆PSV平台，能够顺利通过审核并作为索尼国行主机的首发游戏之一，对于本土游戏和开发商来说都是一次积极的认可。根据已公布的消息，凡是购买了国行PSV主机的玩家都可以获赠本作的PSN在线兑换码，通过PSN兑换后即可享受完整的游戏体验，同时PSV版还增加了新角色和新关卡。

虽然以上这几款作品之前都已推出过港版中文，简体中文化的难度并不算大，但能够在第一时间通过审核并与国行主机同步发售，其所具有的意义则不同以往，之前因为国内审核制度等原因，所公布作品的过审数量和质量一直让人揪心，但从本次所公布的首发游戏阵容来看，国行版游戏的丰富程度还是比较让人放心的。

主机及周边详情

此次索尼给出的官方声明中特别注明了首发主机的型号，其中国行PSV的首发型号将只有PCH-2000一种，主机的价格与售后保修内容不变（主机价格1299元，承诺整机两年、电池一年保修）：

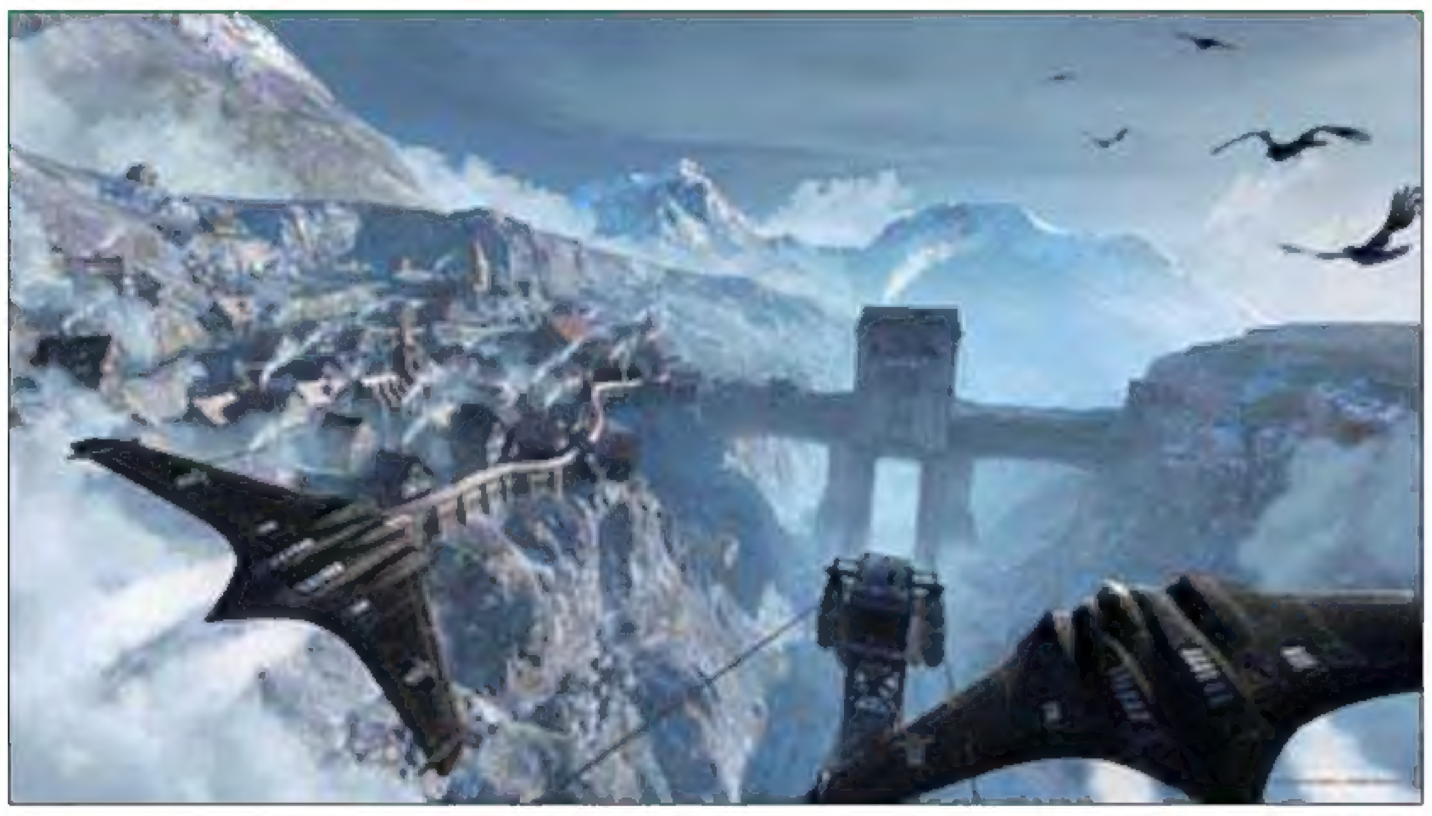
另从PlayStation官方旗舰店公布的信息了解到，国行PSV专用储存记忆卡将分别推出从8G到64G共4款不同容量供玩家选择：

8G 120元　16G 220元　32G 380元　64G 600元

进击最前线

不知各位读者这个春节过的怎样。新年伊始 3 月的游戏已经扎堆出现在眼前，先是《教团 1886》，再来是《启示录 2》，紧接着《血源诅咒》《FF15 试玩版》然后《海贼无双》……想想就充实。不过，这次为各位介绍的两款游戏也来头不小哦。

栏目主持：宇宙人、伽蓝　　最新最全的游戏推荐一网打尽



德军总部 旧血统

Wolfenstein The Old Blood

●简介

本作是去年年中发售的主视角射击游戏《德军总部 新秩序》的资料片，在原作的基础上加入了新的武器和敌人。本作故事发生在前作《德军总部 新秩序》之前，系列主人公美国大兵威廉・布拉斯科维奇为扭转盟军二战败势潜入狼堡阻止纳粹分子释放来自远古的邪恶力量。从目前公布的影像可以看出玩家可以使用一个类似于水管的武器来对敌人进行暗杀，该武器还有两个形态对应不同的战况。而且本作由于是前传性质，原作中的很多武器和敌人由于当时科技的局限还处于一个相对原型的形态。喜欢该系列或者硬核向主视角射击游戏的玩家不妨关注一下本作。　【文：大汉】

- ●机　种：PS4、XOne
- ●类　型：主视角射击
- ●发行商：Bethesda
- ●发售日：2015 年 5 月 5 日

●亮点细数

加入新武器和新敌人

火爆刺激的硬核向主视角射击游戏

光之基刚特

レイギガント

●简介

迷宫类 RPG 如今俨然是日式 RPG 中一个重要的分支，而其中不乏有让人眼前一亮的新作。本作是一款以命运为主题的故事类迷宫 RPG，故事讲述在 20XX 年 6 月，地球上突然出现了巨大生物“基刚特”，人类在对抗怪物的战斗中节节败退，3 位命运的主人公为此挺身而出。从目前公布的画面来看，本作的战斗并非一般的迷宫 RPG 般只出现敌人，不出现我方角色的画面，而是在战斗展现出角色的背影。值得一提的是，为了宣传本作，BNGI 为游戏中的 3 位主人公分别制作了 3 首主题曲，同时分别邀请了 T.M.Revolution、飞兰以及南条爱乃 3 为知名歌手进行演绎，阵容堪称豪华。游戏的进一步消息还请玩家们期待我们的报道。　【文：大汉】

- ●机　种：PSV
- ●类　型：角色扮演
- ●发行商：BNGI
- ●发售日：2015 年夏

●亮点细数

主题曲阵容豪华

良心日式人设

前线短讯息

01 PS4/PS3《最终幻想ＸⅣ》3.0 资料篇“苍天的伊修加德”发售时间公布，将于 6 月 23 日与国际服开始更新。同时发售了一套限定版，包含诸如飞龙手办、游戏内飞龙骑宠以及《FF4》塞西尔头盔等道具。

02 以音游操作为卖点的《歌之☆王子殿下♪ MUSIC》系列最新作《歌之☆王子殿下♪ MUSIC 3》即将登陆 PSV 平台，发售日与游戏新要素还尚未公布。

03 Extreme 公司宣布之前透露的 3DS 新作《梦幻模拟战》正式名称确定为《梦幻模拟战 转生》，预定于 2015 年 7 月发售。

游戏情报站

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS'OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW
- EDITORS DISCUSSION

本期大事记

DIGEST

03.03	2015 年游戏开发者大会召开。
03.04	《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》发售日正式公布。
03.10	索尼再次公布国行 PlayStation 主机发售日。

不论是“《三国无双》系列”还是“《战国无双》系列”，我们都需要作品本身保持新鲜感。

“《三国无双》系列”制作人铃木亮浩近日在接受媒体采访时表示，近些年来正统“《无双》系列”作品的整体销量持续下滑，人气也大不如前，但是与其他厂商合作的《无双》作品（指《塞尔达无双》）却获得了市场和玩家的积极响应，为“《无双》系列”提供了全新的可能性，在保证玩家满意的同时，旗下的正统《无双》作品也需要寻求新的突破口，以适应当下玩家对游戏的要求。

业界声音

TOPIC

GDC2015正式召开

今年的游戏开发者大会（GDC 2015）已于旧金山正式召开（北京时间3月3日至3月7日），知名游戏开发商（同时也是知名的引擎技术研发团队）Epic Games 在大会上正式宣布，旗下的虚幻引擎 4 将从当天起完全免费向任何有需要的用户开放（包括虚幻引擎 4 的完整工具套件及 100%C++ 源代码等所有相关内容）。官方还向开发者们保证，就算是未来升级后的新版本也不会收取任何附加费用，而当开发者通过该引擎所创作的作品达到 3000 美元的盈利之后，Epic Games 就会开始按季度向其征收 5% 的版权费，这也是虚幻引擎 4 在今后所倡导的“互惠双盈”发展模式。

VR 设备依然是最引人瞩目的前沿项目，但这次并非再由 Oculus VR 一家独大，HTC 与 Valve 共同研发的 VR 设备新秀 HTC Vive 在本届展会上大放异彩，通过现场的实际应用和技术展示征服了众多到场嘉宾。HTC Vive 是一款基于 SteamVR 系统的虚拟现实设备，单眼显示屏（OLED）的分辨率可达 1200×1080，屏幕刷新率高达 90Hz，拥有 4.5m × 4.5m 的位置追踪范围，并搭载了 Valve 最新的“Lighthouse”技术（通过低廉的硬件成本即可提供高画质、高精度的运动轨迹追踪系统，可以有效降低佩戴 VR 设备时带来的晕眩感），该设备已确定将于今年年底推出消费者版本。

索尼也在本届大会上公布了 Project Morpheus 的新机型，配备了全新 OLED 显示屏（5.7 英寸、1920xRGBx1080），屏幕刷新率提高至 120fps，显像延迟降低至 18 毫秒，视野范围更广，动态感应光源增加至 9 个，本体重量减轻并进一步简化了佩戴过程，使用户佩戴起来更加方便，会上还提供了 4 款全新的展示用 DEMO（《Magic Controller》、《PlayRoom》、《The Deep》、《The London Heist》），根据现场体验者描述，新机型所带来的临场感更加震撼。

简讯 由香港Xbox官网透露，《巫师3 狂猎》的官方中文版将于5月19日全球同步上市。
《致命格斗X》的本世代版（PS3、Xbox 360）将延期至今年夏季发售。

TOPIC
《潜龙谍影V 幻痛》发售倒计时

自3月2日官网放出神秘倒计时开始，本作就引起了全球媒体及玩家们的高度关注。此次倒计时的页面同样包含了小岛秀夫本人一贯的“风格”（明显倒数计时器旁其实还有小字体淡颜色的“隐藏时间”），虽然之前提前遭到国外媒体透漏，但官方仍然等到倒数结束才正式公布了《潜龙谍影V 幻痛》将于今年9月1日（亚洲版9月2日）发售。

随后还公布了不同版本的限定套装及售价，其中最吸引玩家的无疑是与游戏中Big Boss同款的义肢模型（仅有日版附赠的比例为1/1大小），同时公布的还有采用与义肢相同配色的限定版PS4主机（售价及发售日期未定，官方之后还为本款限定主机展开了在线征名活动），本作的多人在线模式《潜龙谍影 在线》也将于游戏发售当天正式上线。

EVENT
《勇敢的心 世界大战》内容总监离职

去年大受好评的作品《勇敢的心 世界大战》，其内容总监Yoan Fanis近日宣布将会离开育碧以求更好的发展。作为已在育碧工作了14年的老臣，Yoan Fanis算得上是育碧的开朝功臣之一。Yoan Fanis表示离开育碧的一部分原因是由于最近育碧3A游戏的增多使得育碧原本所引以为豪的创意和人性化渐渐消失，过于商业化的运营模式使得游戏内容难以与众不同，同时更无法得到玩家的认可。

《勇敢的心 世界大战》作为一款下载游戏，受到了来自玩家和媒体的一致好评并且获奖无数，相比育碧去年备受争议的几款3A级大作，本作所获得的评价无疑是正面的。“从企业的角度来看，本作即便获得了如此巨大的成功，其创造的收益却仍然无法与其他大作相比，这无疑是个相当悲哀的事实。”Yoan Fanis在采访中感叹道。

GAME
3DS独占作品《海王》不幸腰斩

由著名游戏制作人稻船敬二领衔制作的3DS游戏《海王》从2011年10月发布至今，期间不断延期且直至最后音讯全无。其发行商Marvelous于3月初发布了“关于业绩预估修正及特别损失计入的通知”，并在其中确定了3DS游戏《海王》将会终止开发，其损失预计达4.61亿日元。

本作是由稻船敬二率领Comcept工作室开发的一款以海贼为题材的动作冒险类游戏，其角色原型则参考自《三国演义》中的著名武将，在开发期间还曾预计推出动画和漫画等跨媒体作品，可以看得出本作野心之大。发行商Marvelous之后发表评论称，市场环境的急剧变化使得最初预定的跨媒体计划实施变得相当困难，加上巨额的亏损，所以最后只能决定终止本作的开发。

新闻短波
INFO

5pb.祭2015新情报

2015年3月1日，日本知名游戏厂商5pb在秋叶原举办了名“5pb.祭2015”的官方宣传活动，活动上包括PSV平台的《路人女主的养成方法》、《东京新世录 巴别塔作战》及PS4平台《魅影破坏者 战场 超载》等新作都提供了现场试玩。

官方在现场也正式公布了《心理测量者 无法选择的幸福》将于2015年5月28日发售并由Xbox One平台独占，同时5pb还宣布将在3月28日公布一款由社长志仓千代丸开发的全新作品。

《魔界战记5》中文版确定

由日本一出品的“《魔界战记》系列”最新作《魔界战记5》，本作的官方中文版已确定将于今年夏季发售。

初音2015演唱会

日本人气电子歌姬初音未来，将于2015年9月4日至5日在日本武道馆举办名为“初音未来 Magical Mirai 2015”的大型演唱会，并由东京都会电视台和Crypton Future Media共同承办。届时不仅会有初音未来的精彩演出，还会进行相关商品的现场售卖，不少珍贵的限定版只有在现场才有机会购得。

简讯 《赛车计划》继续延期，暂定于5月中旬，具体发售日未定。
SCEJA官网发表声明，PlayStation Mobile（PSM）将于2015年7月15日正式停止运营。

新闻短波

INFO

坂口博信获GDC2015终生成就奖

在本届2015年游戏开发者大会(Game Developers Conference，简称GDC)上，鉴于“《最终幻想》系列”之父坂口博信(代表作还包括《蓝龙》、《最后的故事》等)在角色扮演类游戏方面的优异表现以及对整个游戏产业的突出贡献，被评选为终生成就奖获得者。

他本人最新负责的手游项目《泰拉之战》也已突破150万下载量，不久将会在港台地区推出中文版。

EVENT LEVEL 5新作发表会四月召开

2015年4月7日，日本知名游戏开发商LEVEL 5将会举办名为“LEVEL5 VISION 2015 THE BEGINNING”的新作发表会，其中已经确定将会公布的有《妖怪手表3》《幻想生活2》及“《雷顿教授》系列”第七作的详细信息，鉴于“《妖怪手表》系列”在日本居高不下的超人气，针对该系列在2015年的全新推广计划也将正式登场(包括玩具及相关动画等)，另外还有一款被官方称之为“次世代大型跨媒体企划”的神秘新作将会在发表会上正式公布。

EVENT tri-Ace被主营移动业务日企收购

tri-Ace

NEPROJAPAN co.,ltd.

2015年2月20日，主营移动通讯业务的日本企业Nepro Japan发表了对日本游戏开发商tri-Ace(代表作“《女神侧身像》系列”、“《星之海洋》系列”等)的收购公告。Nepro Japan在公告内容中表示已正式完成对tri-Ace的收购，今后将作为旗下子公司纳入产业链，结合tri-Ace自身的游戏相关技术与开发经验，Nepro Japan将进一步强化手机游戏业务的相关内容，但tri-Ace的内部人员及经营模式则保持不变，依旧以家用机市场为重点以便公司今后拓展该领域的相关业务。

tri-Ace在被收购之后随即宣布，将在2015年7月2日关闭《Judas Code》(PSV平台在线游戏，2014年8月21日开始运营)的整体运营。

FIRE EMBLEM ANNIVERSARY 25TH

EVENT 《火焰之纹章》25周年音乐会

为纪念“《火焰之纹章》系列”诞生25周年，由“株式会社**インテリジェントシステムズ**”主办、任天堂协力赞助的名为“爱与勇气的25周年纪念 火焰之纹章祭”大型音乐会，将于2015年7月24日至7月25日在东京巨蛋盛大开演。

本次音乐会的总指挥由日本知名指挥家藤原育郎担任，他将与东京爱乐乐团(1911年创立)一起合作演出，届时不仅会有“《火焰之纹章》系列”经典名曲的精彩演出，还有游戏制作人现场访谈，其中会透漏包括系列最新作在内的历代作品的开发秘闻，为原作游戏担当配音工作的声优们也将在现场献上为大家带来特别演出，4月20日售票开始，价格为7500日元。

编辑视点
EDITORS'OPINIONS

迷失电影化

备受期待的索尼第一方大作《教团1886》如期发售，而在玩家群中这款作品却褒贬不一，国外知名媒体IGN更是给出了较低的6.5分，这对于一款如此有分量的大作来说确实难以算得上及格，而IGN给出低分评价的理由在于“为了电影级的表现而牺牲了游戏的自由度”。

随着游戏制作技术的提升，“电影级的表现效果”这个标准不知从何时开始成为了判断一款游戏好坏的新标准，如果单从这个标准来评判《教团1886》的话，那么本作可以说是一款绝佳的作品，因为它的方方面面都显得那么像一部正在播放的电影，栩栩如生的超强画面，上下厚重的浓黑边胶卷感十足，贯穿游戏始终的QTE互动更是让玩家感觉置身其中。但是，当你不仅用电影的标准去看待它，那么这个故弄玄虚、剧情冲突平淡、续作意图明显的三流剧本则毁掉了这一部“电影”，它充其量就是一部尚未播完的电影罢了，所以如果将《教团1886》作为一部互动电影来评判的话，显然结果是不尽人意的。

但《教团1886》终究是一款游戏，即使它有电影标准的分镜，引人入胜的背景设定，但是游戏的体验却未如理想，作为动作射击游戏手感只能算作一般，而且游戏没有任何系统元素可言，更没有玩家曾经期待出现的多人模式等游戏内容。如果要我用一句话来评价《教团1886》，我将会把它定义为“带有动作射击互动元素的三流电影”。虽然我平常不倡导玩家看播客们的通关视频，但本作是个比较特殊的例外，因为我认为其带来的体验相差无几。

诚然，电影级表现与游戏性之间的平衡相当重要，当制作人盲目想要追求艺术气息，而忽略了游戏最本质的东西，那么只会弄巧成拙。在我们耳熟能详的作品中，惊为天人的《最后生还者》就是游戏性与艺术性并存的典范，像《暴雨》这种将“玩电影”贯彻到底的也不失为一种标杆，游戏与播片相辅相成的“《潜龙谍影》系列”单凭缜密的高素质剧情就足以感动玩家。可见，所谓的“电影级”游戏是宛如大片一样，在演员、剧本、拍摄等方面能够带给观众（玩家）震撼体验，而不仅仅是看上去像电影那么简单。

[文：伽蓝]

> 如果要我用一句话来评价《教团1886》，我将会把它定义为“带有动作射击互动元素的三流电影”。

被遗忘的角落

音乐游戏这一类型近年来在家用机/掌机平台上日渐式微，老牌日系大厂Konami几乎是完全放弃的状态，历史悠久的“《太鼓达人》系列”倒是不断推陈出新，只可惜Namco过于单一的平台选择使得系列的销量和影响力都不尽人意，至于PENTAVISION已经处于天国状态，今后想要在主机平台上玩到《DJMAX》几乎已经是不可能的事情。当然，SEGA的“《初音未来 歌姬计划》系列”算是一个成功且具有延续性的例子，甚至还逆袭到街机平台，任天堂在3DS上推出的《大合奏P》则以庞大的曲库和出色的合奏模式赢得了很高的评价。只可惜除此之外，其他作品大多都是小众向的原创系列，有些过于标新立异，有些干脆打擦边球，并且由于题材本身的局限性，进一步限制了曲目的选择范围，也导致这些作品大多难成气候。

而与这一现状有着鲜明对比的便是音乐游戏在移动平台上的表现：Konami拼了命地进行移植，恨不得将旗下所有的音乐街机都移植到移动平台上，PENTAVISION带来了素质很高的两作《DJMAX》，《O2JAM》也再次活跃在玩家们的视野中，至于《太鼓达人+》，不管操作感如何，起码曲目阵容并不含糊并且仍在持续更新。当然还有在街机上表现不佳的Rayark，凭借着《Ctyus》和《Deemo》打出了一片属于自己的天下，以及其他日韩或国内厂商推出的优秀的、创新的、奇葩的甚至是山寨的各种作品，在移动平台上百花齐放，玩家在这里可以通过正规渠道体验到种类最丰富的音乐游戏。而今年有一个很有趣的现象，在日本大型电玩展JAEPO 2015上，前《DDR》制作人NAOKI跳槽至Capcom后在iOS上推出的《Cross×Beats》展出了街机版本《Cross×Beats Rev》，如果说这在预想之内的话，那么Capcom代理街机版《Cytus Ω》就有些出人意料了，这也是继Taito的《Groove Coaster》之后，又有两款移动平台向街机逆袭的音乐游戏。其实这样的做法不难理解，大众化的移动平台是积累和引导玩家的有效途径，甚至于移动设备还能很容易地与街机进行联动，衍生出更多玩法，相信今后两者的结合也会更加紧密。反观SEGA和Namco新推出的街机框体《CHUNITHM》和《BeatStrem》都采用了全触屏的操作方式，想要与移动平台有所结合并非难事。

音乐游戏在街机和移动平台上共生共荣，呈现出一派欣欣向荣的美好景象，然而这份喜悦却与主机玩家无缘。操作的单一性、难以打破的平台壁垒以及尴尬的用户基数等，无不阻碍着厂商们在主机平台上推出音乐游戏的热情。一线大厂不肯投入，二线作品又难成大器，主机平台在今后很长的一段时间内，仍将是一个被音乐游戏遗忘的角落。

[文：哪尼]

> 音乐游戏在街机和移动平台上共生共荣，呈现出一派欣欣向荣的美好景象，然而这份喜悦却与主机玩家无缘。

田畑端开发《最终幻想ＸⅤ》让人短命

《最终幻想ＸⅤ》不断延期背后是高难度高强度的游戏开发历程

“我现在每天只睡大约三个小时，每天过得都很艰难……”《最终幻想ＸⅤ》导演田畑端说，“我感觉这样下去会少活好几年。但这一切都是值得的。”

田畑端经常半开玩笑地说，现在的工作是在燃烧自己的生命，让自己走入坟墓的时间被不断提前。但他仍然始终保持着旺盛的精力，脸上总是挂着笑容，时不时地来几个笑话小段子。田畑端的日程排得很满——他的第一款本世代游戏已经进入开发末期，这就是《最终幻想 零式 高清版》。但人们更关心的是他同时负责的另一款游戏——公布至今已有9年的《最终幻想ＸⅤ》。

▲长着一副老实敦厚脸庞的田畑端在SE的制作人当中算得上名不见经传，但却是一位令人敬佩的实干家。

“《最终幻想 零式 高清版》的项目启动是因为我们粉丝的期盼，他们希望在大电视上玩到这款游戏，所以我们要为他们提供足够好的游戏体验。至于《ＸⅤ》，我们的目标定得非常高，希望通过本作实现《最终幻想》的下一次进化。两款游戏都非常值得我们投入大量时间。”田畑端说。

田畑端承认，Square Enix刚开始启动PS4/Xbox One的《最终幻想》开发计划时，对于新世代FF并没有很清晰的目标。“《最终幻想Ｘ Ⅲ》系列”被普遍认为是失败的，无论是商业还是口碑上，《FF》在高清世代确实令人失望，而这就让《最终幻想ＸⅤ》的团队面临着更大的压力。田畑端本人希望借助越来越大的电视机屏幕，让玩家更具代入感地投入到游戏世界中。此前田畑端负责的更多的是掌机游戏，从《危机之源 最终幻想Ⅴ Ⅱ》到《零式》，动作性都比较强，而这两款新世代主机新作也都走向了强调动作性的新方向。

《最终幻想ＸⅤ》开发时间已经超过10年，从它还是叫《最终幻想Versus Ｘ Ⅲ》的时代，田畑端就已经负责导演工作，只不过当时制作人是野村哲也，而现在是完全由田畑端主导。田畑端说，虽然野村哲也脱离该项目让很多粉丝感到震惊，但是在内部其实很早之前就在讨论这个问题。《最终幻想Versus Ｘ Ⅲ》的开发历程充满争议，从最初亮相时的惊艳无比，到《最终幻想Ｘ Ⅲ》发售并导致玩家大失所望，随后玩家就把希望寄托到《Versus Ｘ Ⅲ》，SE前前后后放出了不少预告片，野村哲也不断告诉玩家“再耐心等待一段时间”，而直到现在玩家连个试玩版都没摸到。玩家渐渐对这个跳票王失去了耐心，对于野村哲也本人的抨击也不绝于耳。

> 无论SE内部是出于什么理由让田畑端取代野村哲也，至少在更换导演的消息公布的同时，玩家看到了包含大量实际游戏过程的预告片，从SE的态度来看，似乎对游戏的发售日期已经有了一些把握，让玩家有了一些盼头。

无论SE内部是出于什么理由让田畑端取代野村哲也，至少在更换导演的消息公布的同时，玩家看到了包含大量实际游戏过程的预告片，从SE的态度来看，似乎

对游戏的发售日期已经有了一些把握，让玩家有了一些盼头。田畑端说："我知道自己的寿命已经因为《零式》缩短了，《XV》肯定会让我更加短命。但是我考虑了几分钟之后心想'这也没什么大不了的'。"

田畑端牺牲的不止是睡眠时间，作为一个丈夫，他牺牲了陪伴妻子的时间，更无法陪伴已经上幼儿园的女儿。他说自己就像是家里的匆匆过客。所以他只有尽可能压缩自己的睡眠时间，在平常的工作日多加班，这样周末就能挤出一点时间陪家人。至于自己独处的时间更是几乎没有了，只有在开车的时候才算是拥有自己的时间。"开车的时候我做的惟一一件事就是听音乐，实际上车已经成为如今我惟一能够听音乐的地方。"

但田畑端认为这一切都是值得的，"我终于能够和全球一流的AAA级超大作一决高下，对于工作来说，这是最棒的感觉。"田畑端说，每次新预告片发布后，看到玩家的兴奋反应就会感到非常满足，粉丝们的支持就是开发组最大的工作动力。2011年东日本大地震时，他们收到了来自世界各地玩家的鼓励信，其中有不少身处灾区的日本玩家的信，他们表达了自己对《最终幻想》的热爱，并表示希望尽早看到新作上市。"娱乐能够帮助人们昂首面对困难，让人有东西可以期待，这种感觉很好。就在那时，我开始觉得只要能给他们带来快乐，就算短命也值了。"

▶《FF15》的DEMO已经随首批《最终幻想 零式 高清版》游戏一同推出市场，田畑端的努力是否能够得到肯定？

街机天王铃木裕归来

铃木裕谈《莎木》

世嘉街机时代与未来计划

"基本上，我目前同时扮演着两个角色，" Ys Net总裁铃木裕说，"一方面是负责创作，同时又是公司的总裁，需要同时负责销售方面。销售方面要将有限的预算用好，而创作部分的我会对自己说'我是铃木裕，我一定要把这游戏做好，让玩家心甘情愿掏钱。'"

"老实说，这两方面的权衡从来就没那么容易。"

铃木裕现在的办公室是东京的一间小公寓，商住两用的类型，里面还有一个小厨房。房间里摆放着一些小物件，有印着《莎木》角色的马克杯，也有Hello Kitty主题的DC主机。整个办公室非常安静。

目前铃木裕正处于他自己所说的"创作阶段"，在这个阶段他的时间大部分都花在写游戏概念上，同时做一系列的方案向投资者和发行商介绍作品，以争取资金。在创作阶段之后将会是"销售阶段"，这个阶段主要忙商业层面的事。

在八九十年代，铃木裕根本不需要主动向投资者争取资金，作为当时全球最顶尖的天王级制作人，他的名字就是最大的品质保障。他创造的《VR战士》《太空哈利》《VR赛车》等游戏对整个业界的发展有着举足轻重的意义。但是随着街机行业的没落，铃木裕这个传奇人物也渐渐地退居幕后。

过去六年来，铃木裕经营着一家专门做游戏概念孵化与制作的公司，主要是一些小型的手机游戏，同时他也在酝酿着一些大作项目。他希望能在大投资的超大作上再尝试一把。铃木裕从未向媒体透露过去6年的创业经历，他更愿意谈的是过去的旧时光，那也是他想要回去的状态。

铃木裕说，在八九十年代，他基本是住在世嘉总部里的，多次打破了公司的加班时间记录。那时他经常把纸板箱压平然后往地上一铺，就当成一个临时的床用来睡觉了。因为很少回家，有时候回到家里会发现因为拖欠电费被停电了。

"当时世嘉社长发现了大家的加班情况后，就决定在办公室里装一个淋浴房，还有一个休息室，这样大家就可以睡在里面了。"铃木裕说。

由于昼夜颠倒的工作习惯，铃木裕的生物钟完全被打乱了，凌晨2点到4点就是他最喜欢的工作时间，这个时间可以不用做管理的事，专心投身于游戏策划。"这两个小时的时间，我能够把普通人两个星期的工作做完。"铃木裕说，那时就算是在睡觉的时候，也会在旁边备一支笔、小本子和录音机，以便醒来时将梦中的好创意记录下来。从《VR战警》中的视角设定，到《VR战士》中Wolf和Jeffry的人物平衡性设置，都是在午夜梦回时记录下来的创意。

到了90年代末，铃木裕打造了他职业生涯中投资最大、最令人难忘的游戏——《莎木》。这款开放式的冒险游戏在多个方面开辟了业界先河，从QTE的游戏机制，到3D沙箱式设计，对后世可谓影响深远。虽然游戏销量并不高，但它的开拓意义获得了整个行业的尊

> 铃木裕仍然有用不完的游戏创意，只不过其中大部分都因为各种原因而没能变为游戏成品。在他的电脑里，有一大堆游戏策划案的文件夹，记录了他的各种游戏设计。

敬。铃木裕说，当时世嘉将《莎木》视为“公司战略项目”，几乎相当于给了他一张空白支票，让他“该花多少就花多少”，只要能够推动DC的发展。

铃木裕用巨大的预算开发了两款《莎木》，但是没有改变DC的命运，于是也就没有资金启动《莎木3》。这个没有讲完的故事从此成为全球玩家的遗憾。

《莎木》失败后，铃木裕在世嘉的地位急转直下，名越稔洋等后起之秀崛起，而铃木裕却很难再说服高层投巨资启动新项目。之后多年时间，铃木裕负责的很多项目在开发中途被取消，还有一些街机游戏因行业萧条而面临窘境。2008年，铃木裕黯然离开了世嘉。

从世嘉离职后，铃木裕创办了Ys Net。由于资金有限，这家公司

▲《VR 战士》的主角结城晶如今还是格斗游戏的代表性角色，其身影甚至在最近的《死或生5最终版》中都有登场。

主要做游戏创意，铃木裕本人虽有一些大作的构想，可惜苦于找不到资金。“我花了很多时间向人们推销我的创意，但这真不是一个有趣的工作。”铃木裕无奈地说。

当问到当年《莎木》损失的钱是否导致他对投资人的吸引力大幅降低，铃木裕回答说虽然《莎木》亏本了，但是他在同期开发的《VR战士3》和《VR战士4》利润丰厚，足以收回《莎木》的投资。

铃木裕说，如今他的生活方式已经与当年完全不一样了。现年56岁的铃木裕，需要充足的睡眠时间，同时也不再像当年那样午夜梦回时都能冒出许多创意。“结婚生子之后，我需要考虑很多东西，肩负着更大的责任。”

铃木裕仍然有用不完的游戏创意，只不过其中大部分都因为各种原因而没能变为游戏成品。在他的电脑里，有一大堆游戏策划案的文件夹，记录了他的各种游戏设计。比如有一个3D《太空哈利》手机版的策划案，这个游戏是为上班族设计的，可以坐在办公椅上面玩，利用手机的陀螺仪功能，旋转椅子的时候画面中的驾驶舱视点也跟着转，游戏的目的就是用这种方式模拟驾驶飞船，躲避迎面撞过来的物体。

还有一个MMORPG策划案，名为《Pure Breed》。游戏中玩家会带着一只动物一起旅行。铃木裕说，他发现日本的很多狗主人喜欢把狗打扮得和自己一样。他的这款游戏中，主人与狗有着相同的品味，

■铃木裕近照。

会深度探讨人与宠物的关系。游戏的设定图是西方的科幻风格，出租车形似短吻鳄，房子漂浮在空中。铃木裕说，这些创意是在世嘉工作的时候就想到的，但是游戏开发成本太高。

接下来铃木裕展示了他最喜欢的一个概念，这是一款简化的街机触屏格斗游戏，名为《Psy-Phi》。与《Pure Breed》不同，世嘉对这款游戏给予了一定的支持，进行了小规模的推广，但最后还是被取消了，理由是考虑到安全问题——在街机上进行触屏战斗会产生太大的热量，导致玩家手指受伤。从铃木裕提供的原概念图来看，本作的原名是《超能对决(Psychic Duel)》。机体设计上有多个方案，包括大型触摸屏、曲面屏等。铃木裕说，当时他对这款游戏有很大的期望，“我其实想要打造下一个《VR战士》，但是又觉得这个概念可能太超前了，如果放到现在的话就很合适了。”

过去三年来，铃木裕除了经营Ys Net之外，也在游戏开发商Premium Agency担任顾问，他在这里监督开发的一款游戏将《Psy-Phi》改造成了Kinect格斗游戏，Premium Agency对此概念非常喜欢，但是因为还要考虑投资人的意见，因此无法想怎么做就怎么做，后来该项目也被中途取消了。

在铃木裕办公室的墙壁上，挂着一张她女儿画的角色，铃木裕根据这个角色做了一个游戏策划案。“我所有的策划案都像自己的孩子，如果有人愿意把它们实现，我绝对欢迎。”铃木裕说。

近期铃木裕的目标是能够拿到投资开发一款家用机大作，他说虽然自己已经很久没有在业界露面，但他对未来仍然有一些大计划。现在他需要的是金主的支持。

世嘉将成为下一个雅达利?

前世嘉美国CEO：世嘉曾与索尼秘密协议共同开发主机

在上世纪90年代初，Tom Kalinske曾担任美国世嘉CEO，带领世嘉经历了最辉煌的年代，曾一度超越任天堂，获得家用机市场的最大市场份额。然而世嘉的辉煌没有持续太久，在随后的32/64位机战争中，世嘉的处境急转直下，Kalinske在1996年引咎辞职。之后他加入了教育娱乐公司LeapFrog，至今他仍是该公司的副会长。而在这将近20年的时间里，世嘉的处境几乎从未好转。DC之后世嘉退出了硬件市场，当时曾立志要成为全球最大的第三方游戏软件商，而结果是在软件市场上世嘉的份额也在不断降低，早已被挤出前十。最近世嘉的处境似乎正在进一步恶化，位于旧金山的美国总部开始大规模裁员，并决定撤出地价高昂的旧金山。

美国世嘉的裁员声明公布后，Tom Kalinske在DICE峰会上接受媒体采访，并对此消息表示震惊。“这种局面并不是不可避免的，如果他们在20年前就能做出正确的决定，这些完全可以避免。但这20年来他们似乎一直在做错误的决策。”Kalinske说。

当索尼、微软等财力雄厚的集团进入游戏主机市场后，世嘉从硬件阵营撤退似乎是不可避免的，不过Kalinske透露，早在20年前，他就提议世嘉与索尼合作。当时他已经与美国索尼互动CEO Olafsson、美国索尼集团CEO兼总裁Mickey Schulhof达成共识，同意共同开发新主机、分摊研发成本，在新主机上市前几年共同承担硬件的亏损，同时分享软件利润。

“品牌并不容易消亡，要做很多错事才能杀死一个强大的品牌。但还是有很多伟大的品牌被消灭了，雅达利就是其中之一。为什么他们不能活下来，我认为是做了很多糟糕的决定才杀死了这样的品牌。我希望世嘉不会成为下一个雅达利。”

当时世嘉的软件开发实力远远强于索尼，在软件收入方面将会更占优势，Kalinske认为这种合作方式对世嘉非常有利。而当时在游戏业并无根基的索尼也希望借助与世嘉的合作推翻任天堂的霸权，因此同意合作。但这一提案遭到了世嘉日本总部高层的反对，这成为Kalinske离职的主要原因。“世嘉董事会推翻了这一提案，我认为这是游戏产业史上最愚蠢的决定。从那一刻开始，我认为日本（总部）那边已经失去了做出正确决定的能力。”

Tom Kalinske是一个资深的顶尖经理人，曾为多个知名品牌赋予了新的生命。他曾为保健品牌Flintstones推出了一系列新型维生素产品，使其脱离困境。在70年代，芭比娃娃曾濒临灭亡，也是他使其重新焕发活力。世嘉作为一个经典品牌，在每次危机中也不乏各种专家为品牌的重铸而出谋划策，然而正如Kalinske的DICE演讲主题“专家永远是错的”，没有哪个品牌是永恒不朽的，在Kalinske看来，害死世嘉的根本原因是——“愚蠢”！

“品牌并不容易消亡，要做很多错事才能杀死一个强大的品牌。但还是有很多伟大的品牌被消灭了，雅达利就是其中之一。为什么他们不能活下来，我认为是做了很多糟糕的决定才杀死了这样的品牌。我希望世嘉不会成为下一个雅达利。”

不过即使是已经被毁灭的品牌也会残留一些价值，未来没准还会东山再起。雅达利的品牌至今依然存在，仍然有人打算通过一些熟悉的游戏系列以及真钱赌博游戏和健身APP将其复苏。Kalinske透露，他和雅达利创始人Nolan Bushnell都看到了雅达利品牌的剩余价值，5年前他们打算联手买下雅达利的商标权。但是雅达利商标权在一家法国公司手上，该公司不愿放手，他们只能作罢。

在当今游戏业的顶尖品牌中，很多分析家认为任天堂可能会退出硬件市场，将其价值连城的游戏品牌转到手机平台上。Kalinske认为，这可能也是属于“专家永远是错的”，不过他也部分认同这一观点。“我不认为任天堂应当放弃硬件或家用机。我吃惊的是他们到现在都没有成立一个部门拓展他们的IP，我很想在我的iPhone或者iPad上玩他们的游戏。这对他们来说也是一种营销手段。他们甚至不需要在手游上赚太多钱，这是让他们的品牌保持活跃的方法，像我这种老人也不至于把他们忘掉。所以这是一个营销上的失误。不过我不认为他们应当放弃硬件，因为他们确实非常擅长这个。”

在某些方面，Leap Frog也面临着与任天堂相同的困境。其软硬件是用他们自己的专属编程语言开发，所以想要玩LeapFrog的内容就只能用LeapFrog的设备。这家公司也做游戏机和平板，不过普及度较低。Kalinske承认一些难以解决的内部问题阻碍了LeapFrog的内容转向手机平台，而且目前iOS上的大部分教育内容是无法盈利的，而在安卓平台上更是几乎没有盈利的案例。

“亏本的和劣质的应用太多，这是我对苹果最大的抱怨。他们应该马上就审查平台上所有的教育内容，已经给家长造成无比的困惑，他们应该进行更好的筛选指引。应该有一定的标准，确保所有教育应用名符其实，剔除劣质内容。”Kalinske从1996年开始进入互动教育领域，他发现与游戏相比，互动教育最大的不同就是更新换代的周期要慢得多。教育领域采用一种新技术的过程相当漫长。

早在世嘉的年代，Kalinske就做过教育游戏，有一个叫做Pico的产品，包含配套的软件与硬件，世嘉为其投入了1亿美元。但该产品的利润率很低，远不如普通游戏产品。于是日本总部方面要求Kalinske放弃Pico，转而开发更多《索尼克》赚些快钱。“这事给我很大的打击，我突然明白为什么迪斯尼还有其他大型娱乐公司在教育方面都不擅长，因为其他产品来钱更快。”

这种赚快钱的资本冲动，导致许多需要长周期才能看到成效的产品很容易被股东们否决。所以游戏产业已多年未见革命性的创新产品出现。注重短期利益的代价，可能是牺牲长远竞争力。这是很多公司没落的原因，更是当前游戏业面临的一个重大挑战。

▲Tom Kalinske当年与“《索尼克》系列”的主要角色针鼹纳克合照。

游戏排行榜 GAME RANKINGS

日本 JAPAN TOP 10

统计期间 3月2日～3月8日

1 PS3 → 勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城
ドラゴンクエストヒーローズ 暗龙と世界树の城
67,514 / 392,960
●Square Enix ●动作角色扮演 ●2015年2月26日

2 3DS NEW 世界树与不可思议的迷宫
世界树と不思议のダンジョン
65,226 / 65,226
●Altus ●角色扮演 ●2015年3月5日

3 PS4 ↓ 勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城
ドラゴンクエストヒーローズ 暗龙と世界树の城
●Square Enix ●动作角色扮演 ●2015年2月26日
本周 35,425 累计 304,729

4 3DS ↓ 塞尔达传说 梅祖拉的面具3D
ゼルダの传说 ムジュラの仮面 3D
●Nintendo ●动作角色扮演 ●2015年2月14日
本周 23,764 累计 365,761

5 3DS NEW 新网球王子 ~Go to the top~
新テニスの王子様 ~Go to the top~
●FuRyu ●文字冒险 ●2015年3月5日
本周 22,568 累计 22,568

6 PSV ↓ 噬神者2 狂怒解放
ゴッドイーター2 レイジバースト
●BNGI ●动作 ●2015年2月19日
本周 17,710 累计 289,539

7 PS4 NEW 进化
Evolve
●2K Games ●主视角射击 ●2015年3月5日
本周 16,851 累计 16,851

8 3DS ↓ 妖怪手表2 真打
妖怪ウォッチ2 真打
●Level 5 ●角色扮演 ●2014年12月13日
本周 14,278 累计 2,528,184

9 3DS NEW 乐高都市 卧底风云 追捕行动
レゴシティ アンダーカバー チェイス ビギンズ
●Nintendo ●动作冒险 ●2015年3月5日
本周 13,284 累计 13,284

10 3DS ↓ 口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石
ポケットモンスター オメガルビー・アルファサファイア
●Nintendo ●角色扮演 ●2014年11月21日
本周 11,297 累计 2,549,155

日本国民 RPG 和“无双”的结晶《勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城》连续两周夺冠，双版本累计已接近 70 万套。虽然 PS3 版依然是主力军，但本作次世代版也带动 PS4 主机销量保持在首位。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	33,753	-27%	210,551
N3DS LL	21,402	-5%	228,658
PSV	19,757	-16%	164,714
N3DS	7,661	-10%	82,203
PS3	7,645	-14%	66,553
Wii U	7,379	+12%	67,171
3DS	2,566	-8%	31,321
3DS LL	2,321	-13%	34,147
PSV TV	621	-26%	5,921
XOne	445	-37%	4,302

美国 USA TOP 10

统计期间 2月22日～2月28日

1 PS4 NEW 龙珠 超宇宙
Dragon Ball Xenoverse
63,475 / 63,475
●BNGI ●动作 ●2015年2月24日

2 3DS → 塞尔达传说 梅祖拉的面具3D
The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
52,296 / 501,310
●Nintendo ●动作角色扮演 ●2015年2月13日

3 PS4 ↓ 教团1886
The Order 1886
●SCE ●动作射击 ●2015年2月20日
本周 45,294 累计 291,037

4 XOne NEW 龙珠 超宇宙
Dragon Ball Xenoverse
●BNGI ●动作 ●2015年2月24日
本周 36,505 累计 36,505

5 3DS ↓ 怪物猎人4G
Monster Hunter 4 Ultimate
●Capcom ●动作 ●2015年2月13日
本周 32,963 累计 264,757

6 PS3 NEW 龙珠 超宇宙
Dragon Ball: Xenoverse
●BNGI ●动作 ●2015年2月24日
本周 25,628 累计 25,628

7 XOne ↓ 使命召唤 先进战争
Call of Duty: Advanced Warfare
●Activision ●主视角射击 ●2014年11月4日
本周 25,046 累计 2,556,671

8 PS4 ↓ 横行霸道V
Grand Theft Auto V
●Rockstar ●动作冒险 ●2014年11月18日
本周 23,461 累计 1,944,631

9 PS4 ↓ 使命召唤 先进战争
Call of Duty: Advanced Warfare
●Activision ●主视角射击 ●2014年11月4日
本周 23,223 累计 2,159,995

10 XOne → 横行霸道V
Grand Theft Auto V
●Rockstar ●动作冒险 ●2014年11月18日
本周 20,819 累计 1,197,419

多机种新作《龙珠 超宇宙》有三个平台排到了本期美国榜 TOP10，四个版本首周合计 14.6 万套销量，其中 PS4 版更是排在第一。可见《龙珠》在海外的人气之高。而近期的 3 款新作均维持在前五名。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	64,631	-11%	7,285,085
3DS	63,840	-42%	14,807,631
XOne	43,504	-15%	6,606,255
Wii U	20,087	-30%	3,961,410
X360	13,805	-27%	44,438,352
PS3	10,350	-29%	26,677,561
PSV	4,494	-13%	2,070,732
Wii	1,657	-22%	41,662,852

上表中的日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

关注劲爆新游 把握流行趋势

全球 GLOBAL TOP 10

统计期间 2月15日～2月21日

1 PS4 已发售1周

教团1886
The Order 1886

559,008套 | 559,008套

●SCE ●动作射击 ●2015年2月20日

2 3DS 已发售2周

塞尔达传说 梅祖拉的面具3D
The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D

本周 234,463套 | 累计 1,099,128套

●Nintendo ●动作角色扮演 ●2015年2月13日

排名	机种	发售周数	游戏	厂商	类型	发售日期	本周	累计
3	PSV	已发售1周	噬神者2 狂怒解放 ゴッドイーター2 レイジバースト	BNGI	动作	2015年2月19日	229,326套	229,326套
4	3DS	已发售20周	怪物猎人4G Monster Hunter 4 Ultimate	Capcom	动作	2014年10月11日	94,055套	2,896,175套
5	PS4	已发售2周	进化 Evolve	2K Games	主视角射击	2015年2月10日	86,739套	424,169套
6	PS4	已发售14周	横行霸道V Grand Theft Auto V	Rockstar	动作冒险	2014年11月18日	85,568套	6,138,941套
7	PS4	已发售16周	使命召唤 先进战争 Call of Duty: Advanced Warfare	Activision	主视角射击	2014年11月4日	75,760套	6,253,627套
8	PS4	已发售1周	死或生5 最终版 Dead or Alive 5 Last Round	Tecmo Koei	格斗	2015年2月17日	64,792套	64,792套
9	PS4	已发售14周	孤岛惊魂4 Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	2014年11月18日	64,064套	2,965,786套
10	XOne	已发售2周	进化 Evolve	2K Games	主视角射击	2015年2月10日	58,098套	275,817套

作为全球同步发售的独占游戏，PS4 的《教团 1886》在避开了其他有力对手的情况下，以约 56 万套的首周销量问鼎全球榜第一位。而已发售两周的《进化》双平台累计 70 万套，《塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D》累计 110 万套，在本期的表现也是相当抢眼。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
3DS	282,829	−33%	51,335,876
PS4	230,121	+24%	19,983,933
One	86,800	−4%	11,558,630
PSV	56,544	+104%	10,006,966
Wii U	51,553	−7%	9,289,216
PS3	46,736	−2%	85,244,750
[illegible]	30,804	+7%	84,610,379
Wii	3,570	−5%	100,962,523

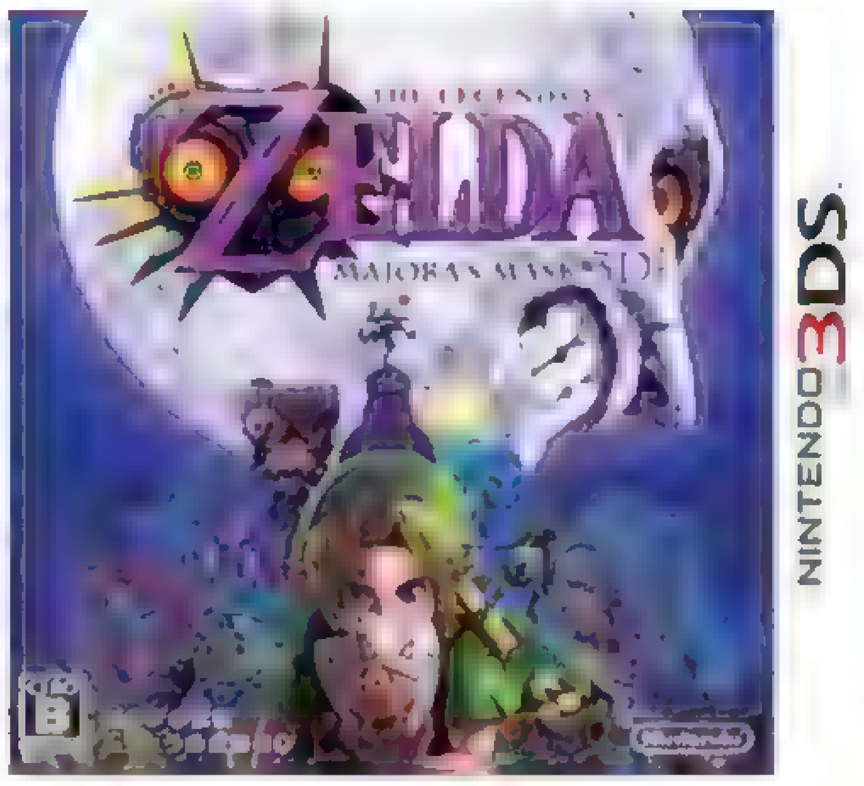
首周销量对比

日本榜 第4位

塞尔达传说 梅祖拉的面具3D

3DS ●2015年2月14日 ●黄金眼评分：25

230,065套 ↑40%



作为续作的《塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D》虽然同样是重制版，但是由于 3DS 的普及度和同捆版的发售，在首发销量上要比《时之笛 3D》高出一大截。叫好又叫座的本作成为了 3DS 平台上经典游戏重制的新标杆。

不同于为 3DS 初期护航的《时之笛 3D》，《梅祖拉的面具 3D》的重制准备得更充分。除了与前者一样新增了体感和活用下屏进行界面的操作之外，还针对原作中难以理解和繁琐的部分加入了贴心的提示及记录系统。让玩家更轻易地投入到这个另类的世界当中。

塞尔达传说 时之笛3D

3DS ●2011年6月16日 ●黄金眼评分：26

164,110套

《塞尔达传说 时之笛 3D》最重要的特色就是“时间穿梭”。在这次的冒险开端，林克还是一个少年，而随着历程的展开，他将成长为一个青年。因此本作的海拉尔世界中有着只能由少年林克通过的密道，或者是只能靠青年林克才能使用的道具。对比原版，游戏新增了协助玩家解谜和攻克 BOSS 的提示影像，还为老玩家带来了高难度版的“时之笛”：“里塞尔达”。

动作销量走势

横行霸道V

PS4 ●Rockstar ●动作冒险 ●2014年11月18日

累计 **6,138,941套**

周数	全球周销量（套）	升降幅
1	1,859,875	–
2	994,220	−46.50%
3	537,250	−46.00%
4	477,741	−11.10%
5	540,951	+13.20%
6	643,293	+18.90%
7	290,289	−54.90%
8	149,267	−48.60%
9	134,244	−10.10%
10	124,174	−7.50%

文 乙太 美编 心の永恒

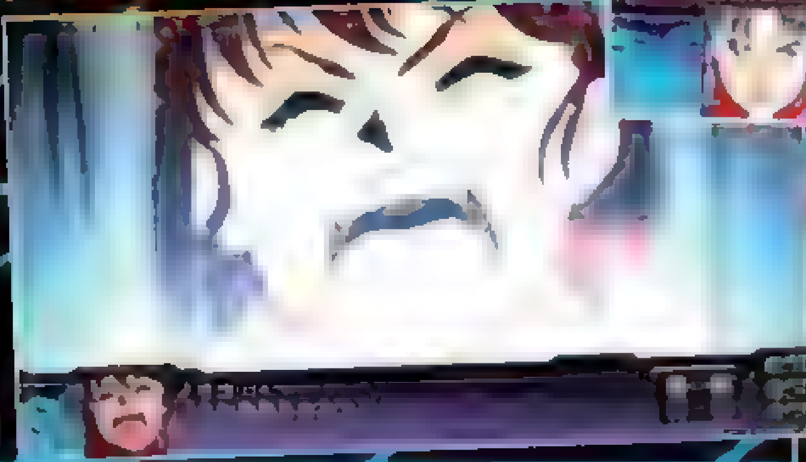
“时狱”之顶便是“天狱” “Z”系列终于迎来完结！

《第3次超级机器人大战Z 天狱篇》的发售日已经近在咫尺，各位《机战》系列”的死忠一定和我一样处于每天“等药”的状态。作为发售前的最终报道，本次前线会为大家总结一下本作的一系列详细情报，希望能够起到望梅止渴的作用，下面就让我们一起来看看吧。

第3次超级机器人大战Z 天狱篇	BNGI	策略角色扮演
多机种		
第3次スーパーロボット大戦Z 天獄篇		日版
2015年4月2日	本地1人	对应年龄 12岁以上
售价为PS3：8070日元、PSV：7120日元		

极具魄力的战斗场面！

◀赞波特3的最强武器伊翁炮终于在本作中登场，相信此招一定具有极强的威力。



▲得益于姐姐大人的回归，钢巴斯塔终于可以发挥出完全的实力，原作中的经典招式也终于得到再现，让我们一起期待超级闪电踢的再临吧！

▲诺诺不仅会在游戏中化身为巴斯塔机器人7号，还能使用系列的经典招式闪电踢，相信她在游戏中也会有不俗的表现。

▶作为《第3次机战Z》的重头参战作品，全装形态的独角兽高达登场已经是早已预料到的事了，其招牌武器浮游盾的演出更是魄力十足。

© BANDAI NAMCO Games Inc

▲由于《EVA新剧场版：Q》的参战，碇真嗣+渚薰这对组合的登场也是意料之中的，女性玩家们也一定非常期待吧。

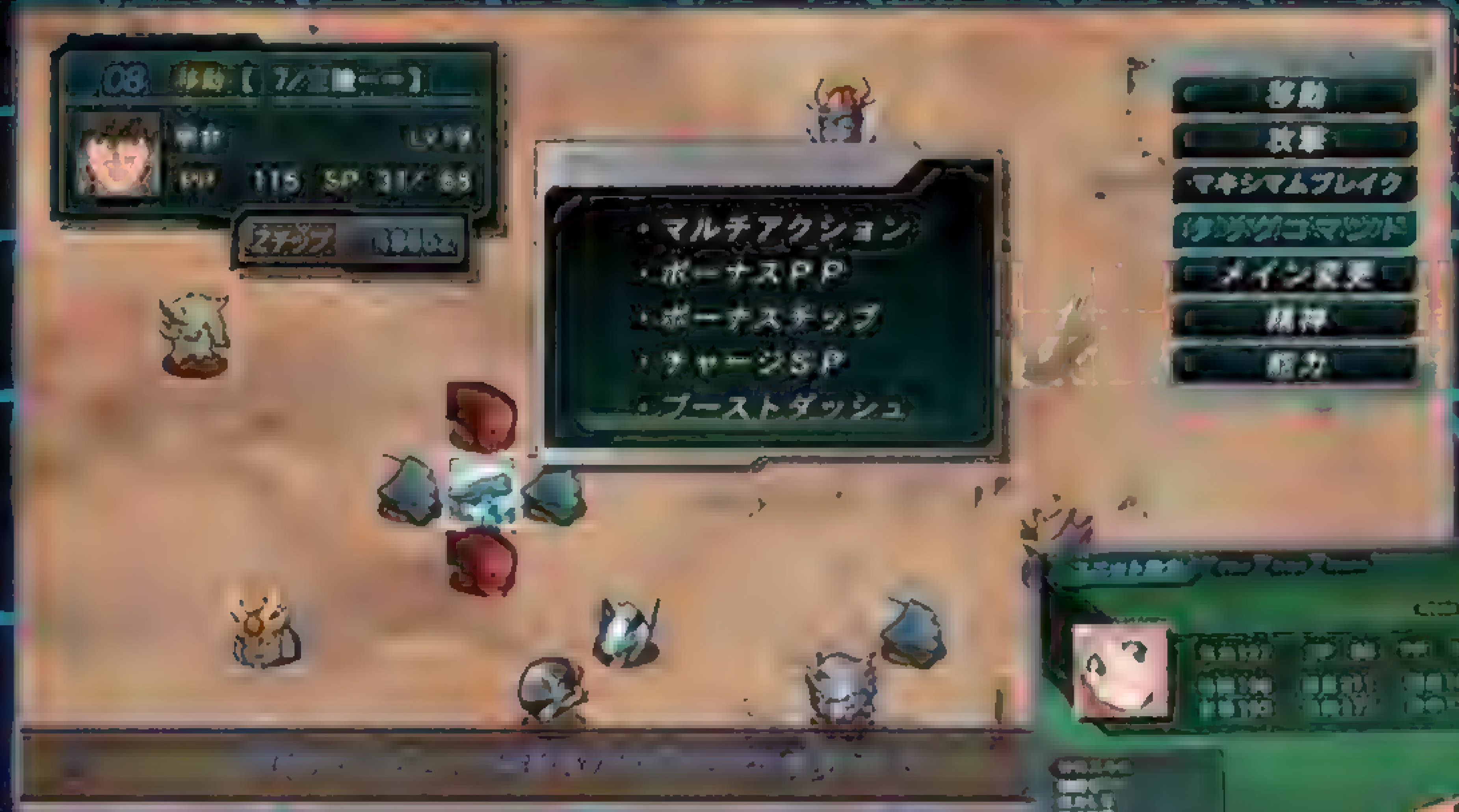
▲作为至今为止第一台会动的烈焰魔剑，其经典武器165炮也在游戏中得以还原，各位《全金》粉们一定会泪流满面吧。

▶近期大热的《翠星》于本作首次参战“《机战》系列”，不知其表现会如何呢？

再次进化的游戏系统！

Z水晶

“D商店”是于前作中登场的用于购买各种强化部件的特殊商店，而即将在本作中登场的“Z水晶”便是“D商店”的全新追加要素。与其他在“D商店”中出现的商品一样，“Z水晶”也需要消耗通过击破敌人才能获得的“Z点数”才可解锁，并且由0~5分为了6个等级，每一个等级都包含着不同的可解锁项目，解锁了这些项目的话，想必会给战场局势带来不小的影响吧。



新增双机指令：爆发冲刺

于前作中首次登场的“双机指令”系统一定程度上改变了《机战》系列”的传统玩法，而本作将在前作4个双机指令的基础上追加一个全新的双机指令“爆发冲刺”，该指令的效果是让机体的移动力+5且无视地形影响，在被四台敌机包围的情况下也可以进行移动，是赶路或者突围时的最好选择。与其他双机指令一样，“爆发冲刺”也需要“双机契合度”到达最大后才能使用，使用后“双机契合度”便会降为0。

全新的特殊技能

特殊技能一直是突出各系列角色个性与特点的重要系统，而随着各种新角色的加入，此次的《天狱篇》中自然也少不了各种各样的新特殊技能。目前官方已经公布了《飞跃巅峰2》中4个主要角色的独有特殊技能以及2个所有角色都可以习得的特殊技能，其中更不乏能够影响战局的强力特殊技能，下面就让我们来看一看吧。

●战斗模式

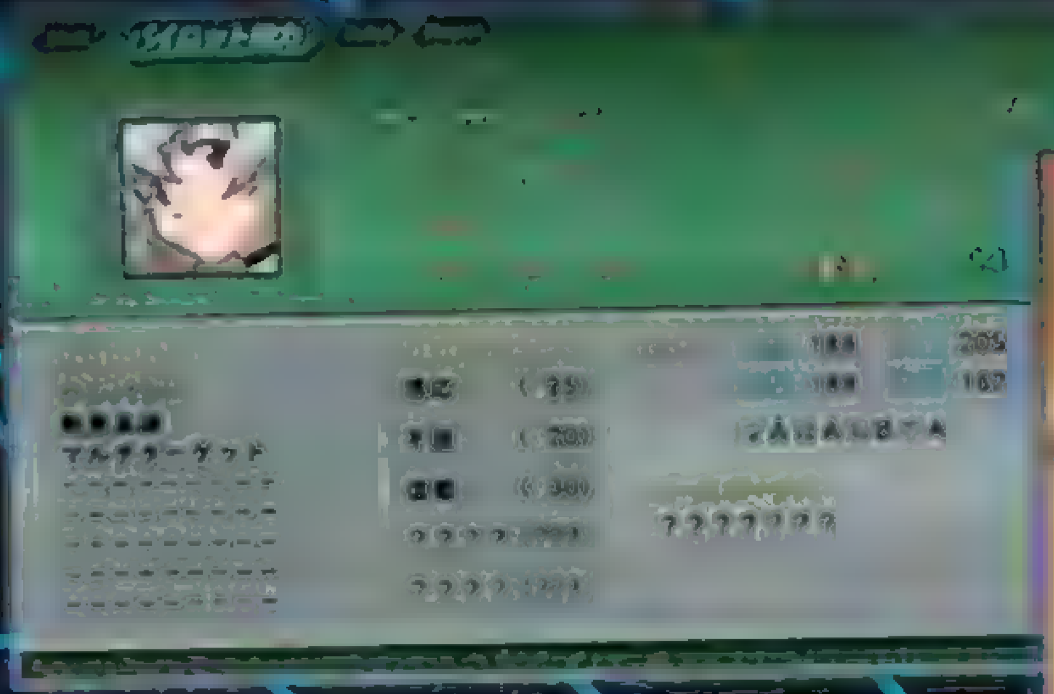
《飞跃巅峰2》的女主角诺诺所持有的特殊技能，该技能会在通过特定关卡后解锁。通常状态下，诺诺会驾驶量产机“EVO-4”进行出击。当诺诺的气力达到120以上后，其指令菜单中便会增加“战斗模式”的指令，使用该指令后，诺诺便会从“EVO-4”中脱出，亲自作为强大的“巴斯塔机器人7号”进行作战。

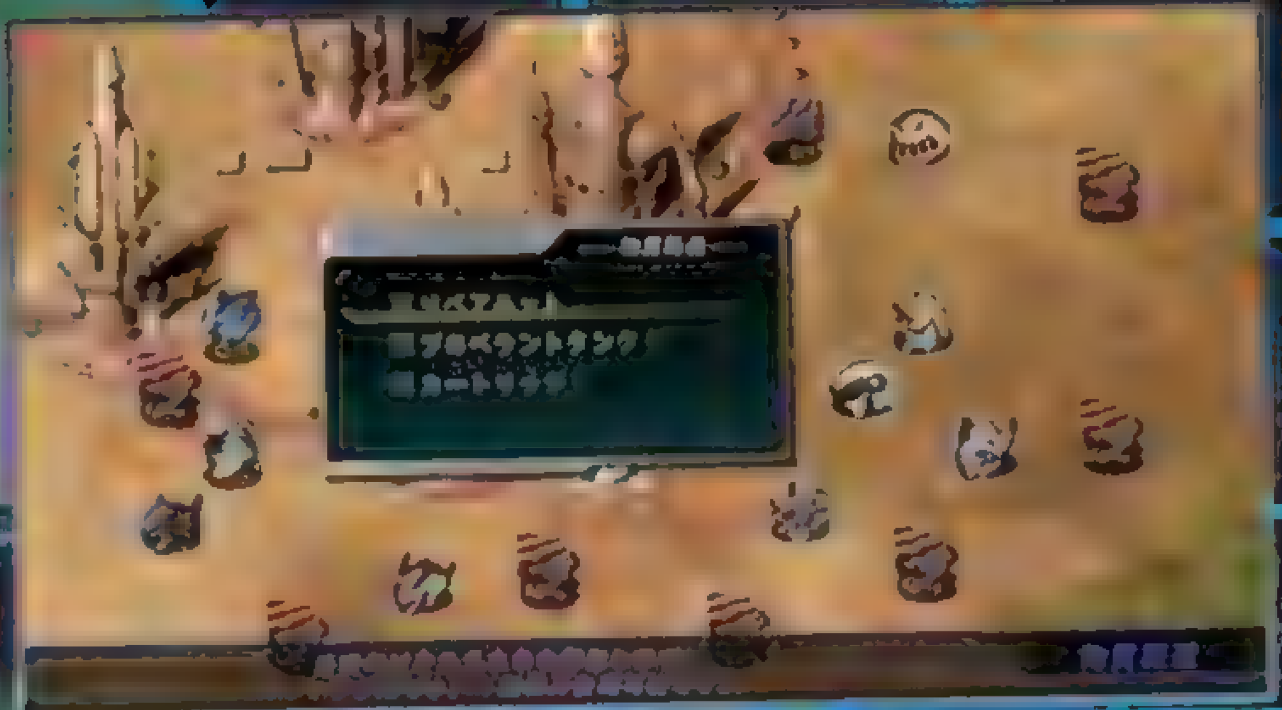
●心灵感应

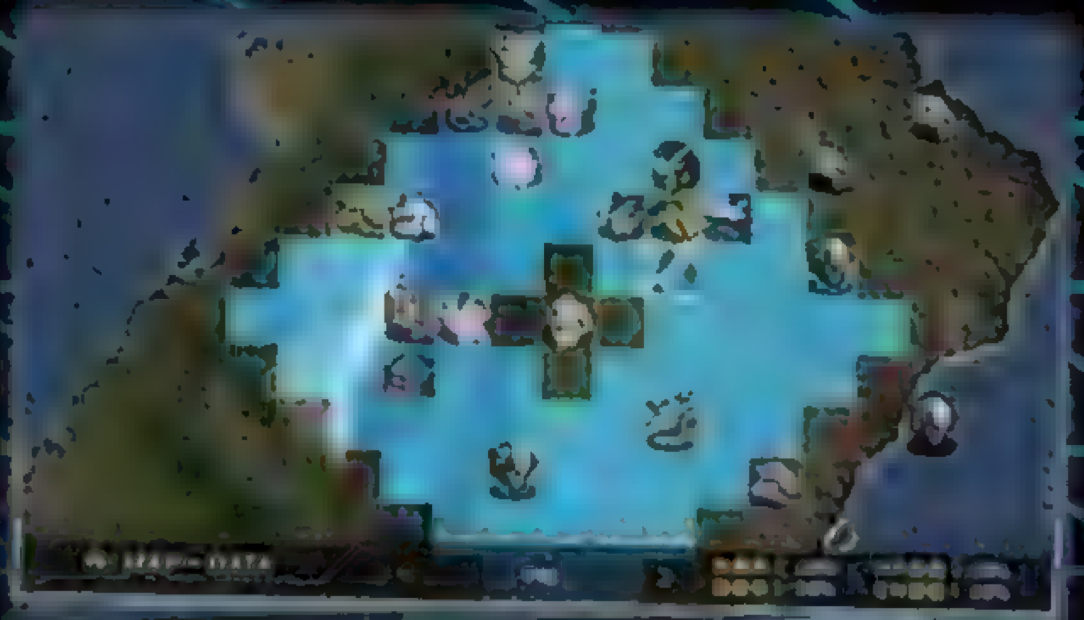
《飞跃巅峰2》中的角色琦可·赛颜斯所持有的特殊技能，琦可的气力达到140以上后便可使用，且一回合只可使用一次，其效果是让包括自身小队在内的一支小队同时获得"必中"以及"必闪"的效果，相当于使用了一次不消耗SP的"直感"。

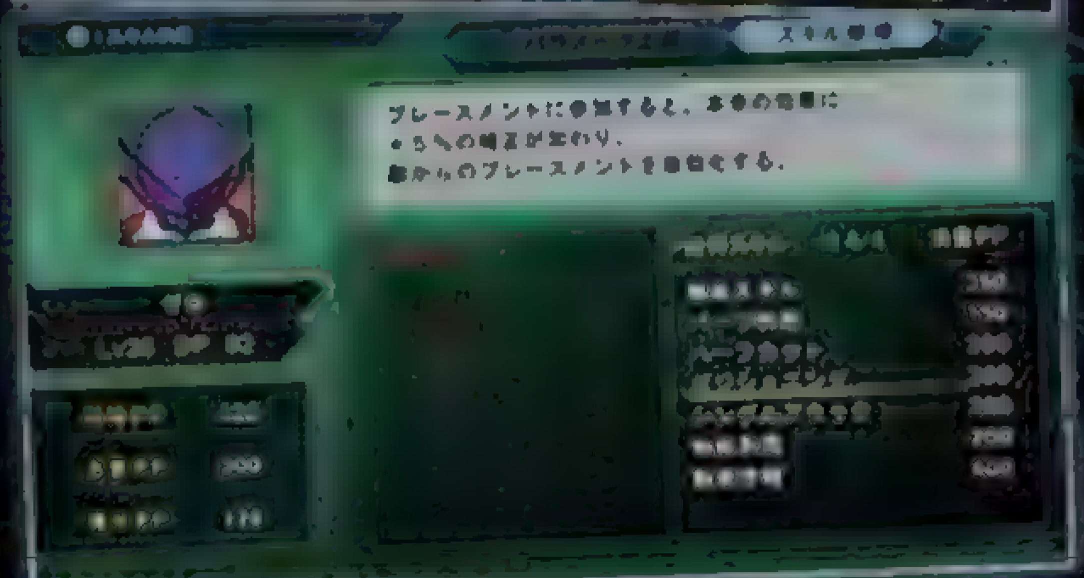
●远距离操作

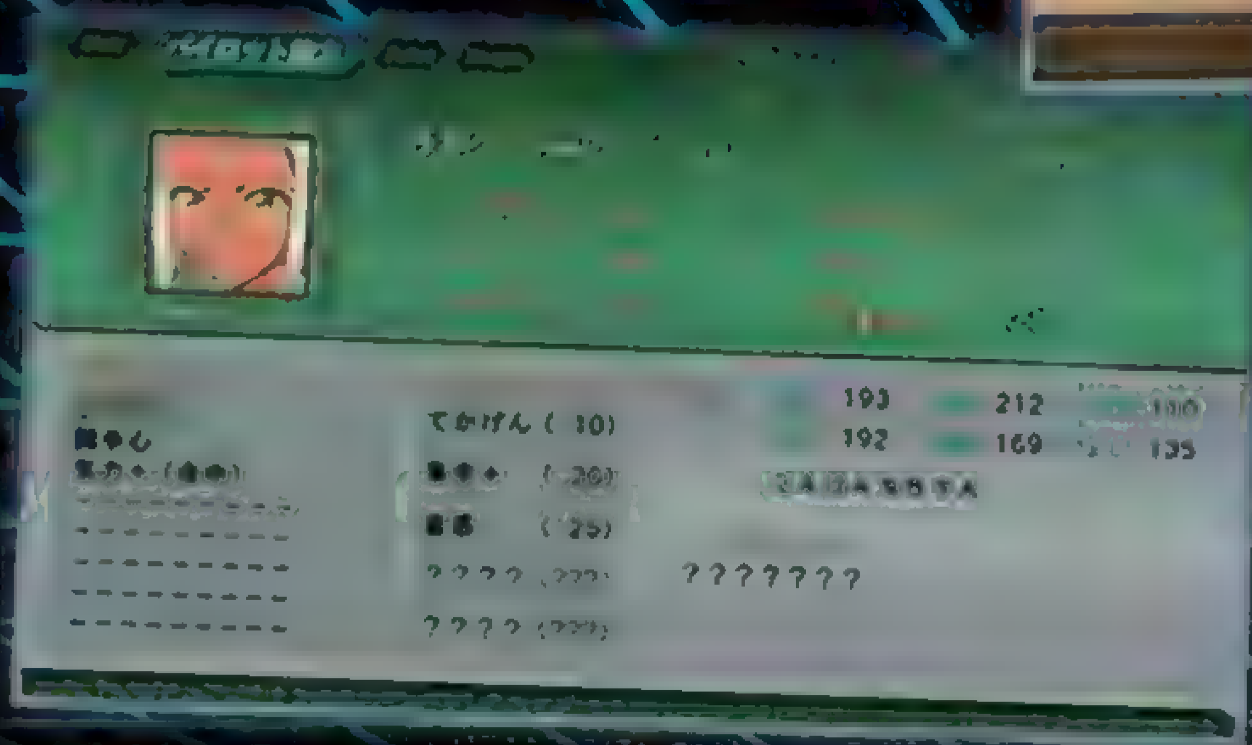
《飞跃巅峰2》中的角色尼可拉斯·班塞隆所持有的特殊技能，该技能在气力为130以上时可以发动，一回合可以使用一次。使用该特殊技能后，尼可拉斯便可以消耗自身所在队伍的行动回数，使得与其邻接的一支我方小队获得再次行动的机会，相当于对一支邻接小队使用了无需消耗SP的"再动"。









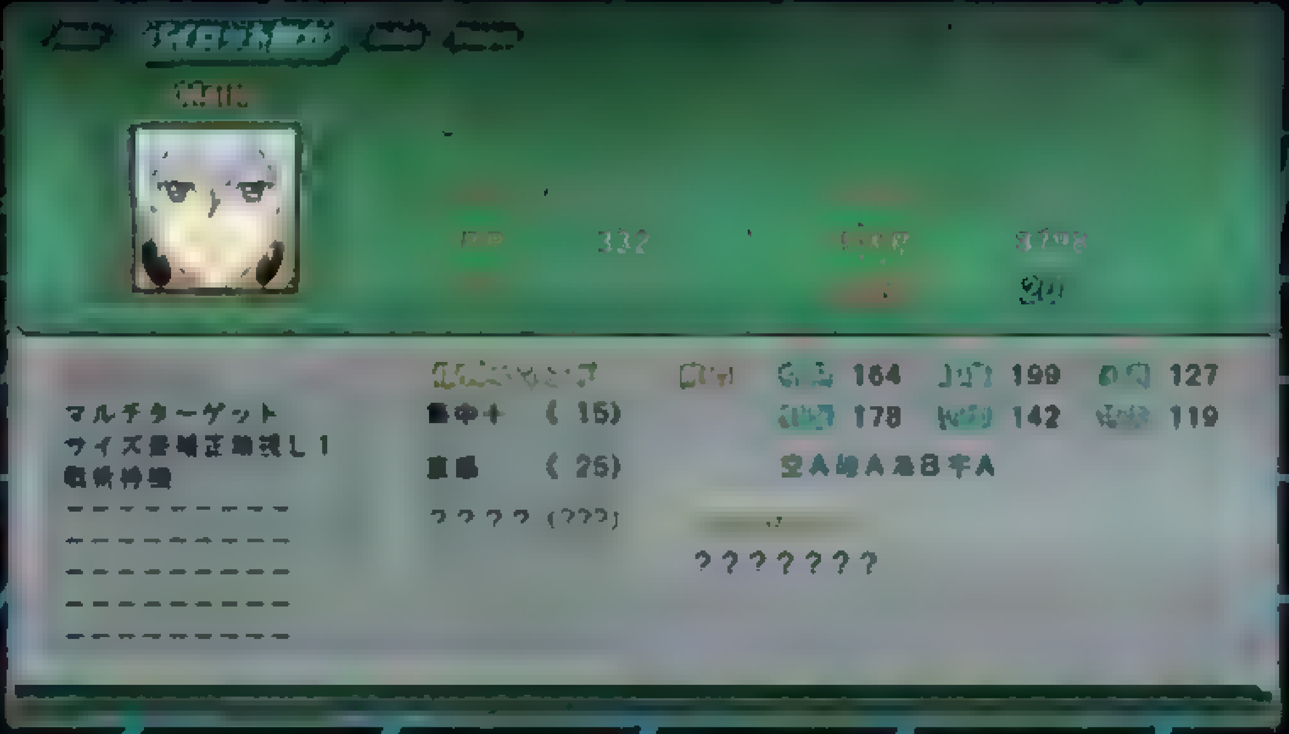


●物质传送

《飞跃巅峰2》中的主要角色拉璐可·梅鲁克·玛尔所持有的特殊技能，该技能一个关卡中只能使用一次，其效果是可以在三种消耗型强化部件中选择一种进行使用。当然，使用该技能并不会消耗玩家所获得的强化部件，即使玩家没有获得任何消耗型强化部件，或拉璐可未搭载任何消耗型强化部件，该技能也仍可使用。

●战术待机

同样是本作中新增的通用特殊技能，所有角色都可以通过消耗PP值来习得。持有本技能的驾驶员在作为小队主驾驶员时，如果在我方回合结束时为做任何行动，且使用了精神指令"加速"或"觉醒"的话，就会回复5点自身的SP。如果持有该技能的驾驶员处于小队僚机位置的话，"战术待机"的效果便不会触发。



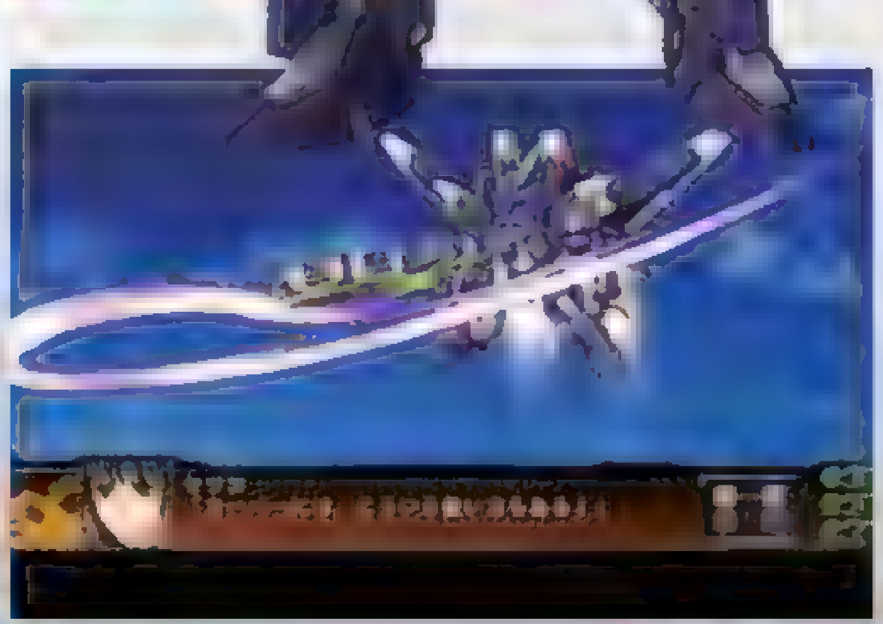
▶《翠星》的主角雷德初期便持有特殊技能"战术待机"。

●定位

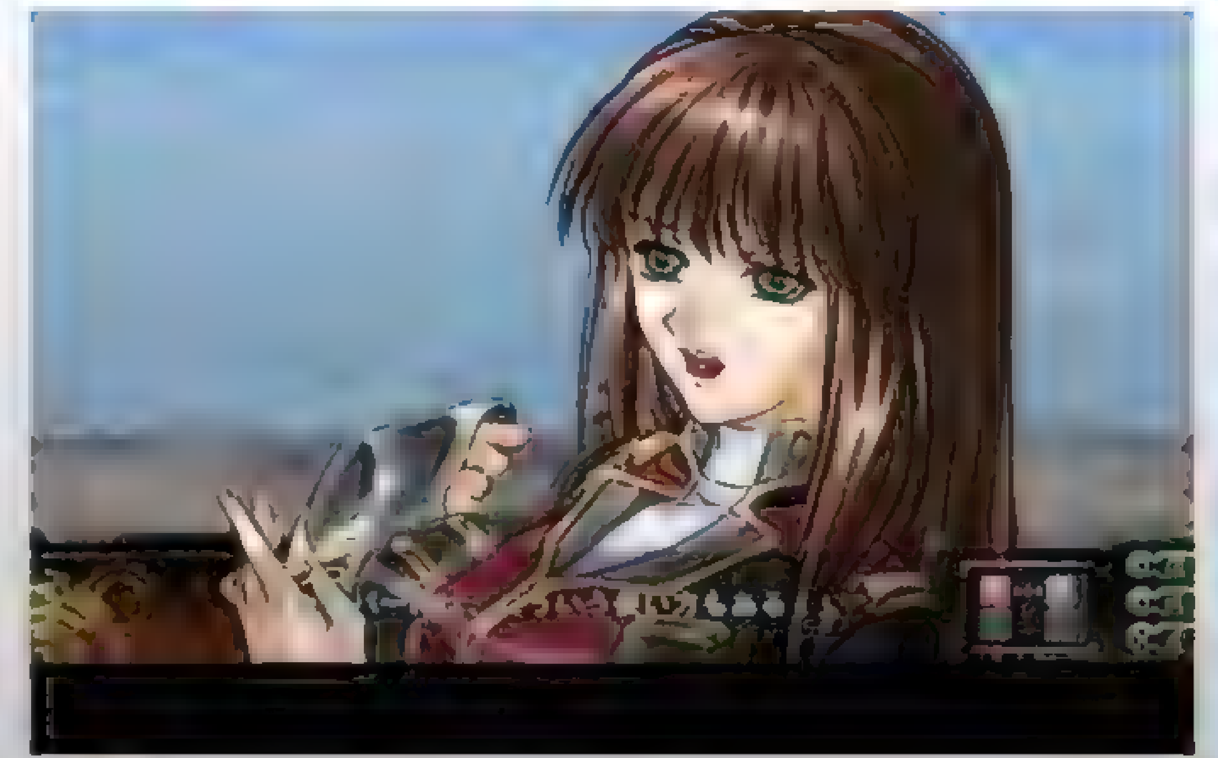
"定位"是本作新增的通用特殊技能，所有角色都可以通过耗费PP值来习得。"定位"可以使围攻补正的伤害加成在此前的基础提升5%，不过有复数角色习得"定位"并参与围攻时，其伤害补正最高也只能达到15%。

《连狱篇》情报一举公开！

大家一定还记得随《第3次超级机器人大战Z时狱篇》所附赠的特典《超级机器人大战HD》，而即将发售的《天狱篇》也有着不输于此厚道特典，那就是《第3次超级机器人大战 连狱篇》。作为一个独立的游戏篇章，《连狱篇》的剧本容量有15话，并且讲述了发生在《时狱篇》与《天狱篇》之间的原创故事，贯穿于"《机战Z》系列"中的主人公们都将在这一篇章中悉数登场。此外，《连狱篇》中不仅会出现全新的原创机体，历代主角机的后继机体也将在其中亮相，相面就为大家详细介绍一下这几台机体。

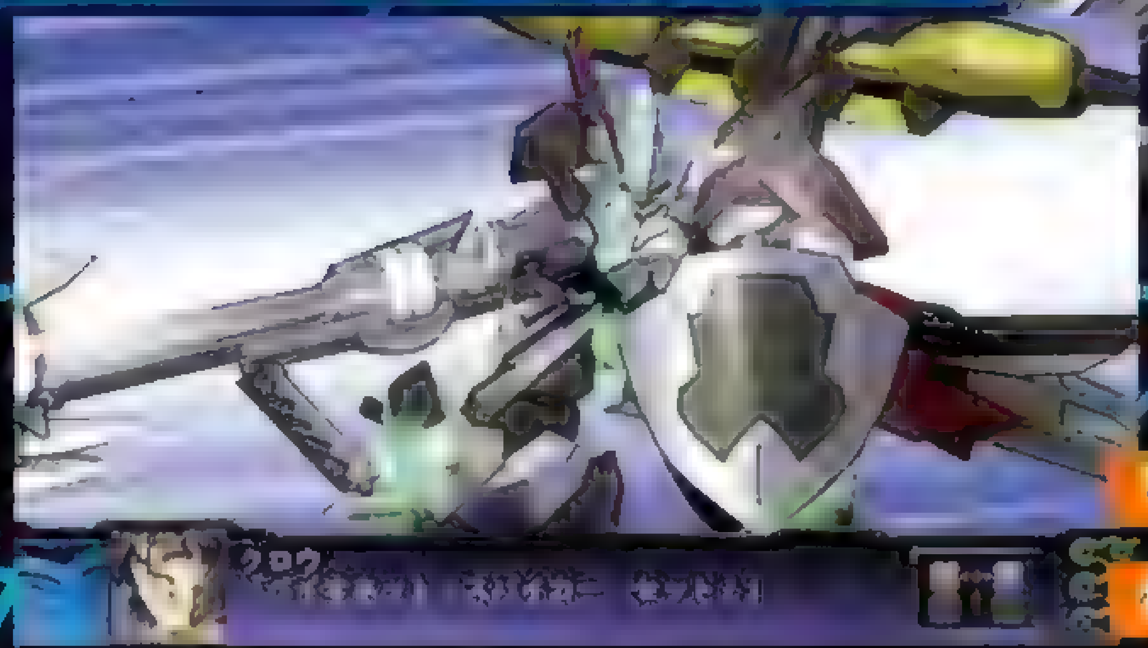


根据地球联邦军的次期量产机巴尔古拉改良而成的机体，运用了对应全领域的泛用武装系统。由于其原型机具有柔软的关节构造，使其具备了可以应对所有驾驶员需求的高可塑性。其各关节的发动装置与传感装置都得到了重新调整，VWFS的搭载使其可以在大气圈中自由飞行，运动性能也得到了大幅提高。由于得到了Sidereal的先进技术支持，VWFS的出力得到增加，其最大速度也得到了相应的提高，其武装系统上更装备的"处女座"珠玉的制御系统，使得机体不仅可以更有效率地使用次元力，还加强了珠玉和驾驶员之间的联系，使珠玉可以和作为驾驶员的节子一体化，从而释放出强大的力量。



由格斗战用机体利·布拉斯塔R（リ·ブラスタR）与射击战用机体利·布拉斯塔B（リ·ブラスタB）融合而成的利·布拉斯塔最终完成形，同时也是搭载了各种高科技的实验型机体。机体后缀“T”包含了实验（Trail）的意味，其战术理念中活用了之前两台机体的数据，以搭载了小型化“SPICOT”的“AX-99RAPTOR”作为主武装，同时为了应对近身战斗，机体前部的装甲与关节也根据“R型”获得的数据进行了强化。珠玉的搭载使得机体武装与库劳的战斗风格可以全方位地紧密贴合，使得机体可以发挥出比之前两个版本更为强大的战斗力。

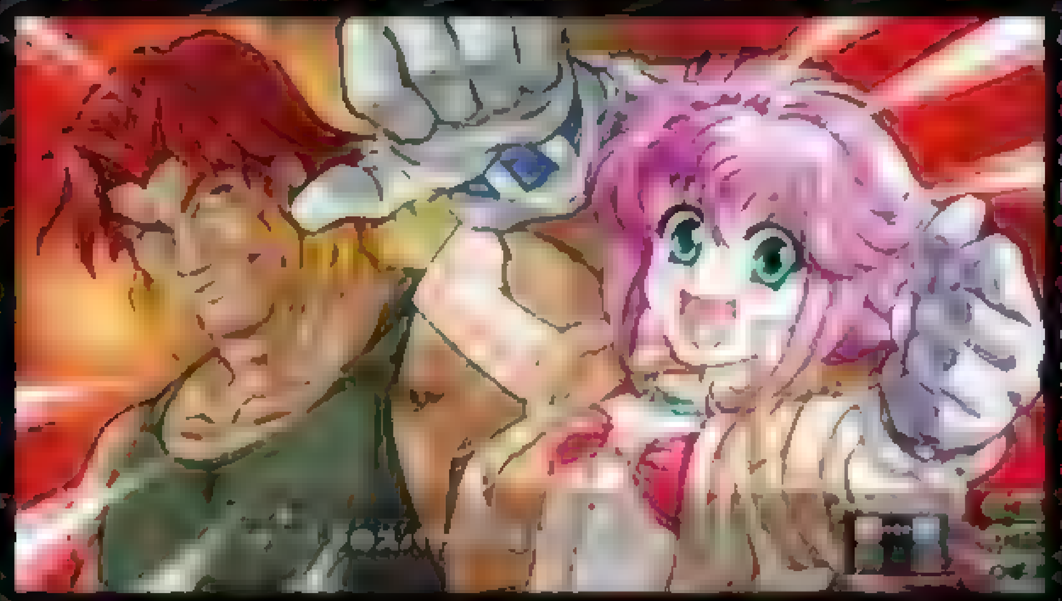
利·布拉斯塔T（リ·ブラスタT）



钢狮子原本是一台修理用机体，全身搭载了各种各样的修理工具，手中持有的巨大扳手既可以应付各种各样的修理任务，也可以在战斗中发挥巨大的作用。由于“狮子座”珠玉在钢狮子身上得到觉醒，所以现在的钢狮子已经可以长时间使用全身包围着火焰屏障的“马格纳模式”，使其可以发挥出比通常状态下的钢狮子更为强大的战斗力。当兰德不驾驶钢狮子是“马格纳模式”便会解除，所以不必担心其在格纳库中的存放问题。

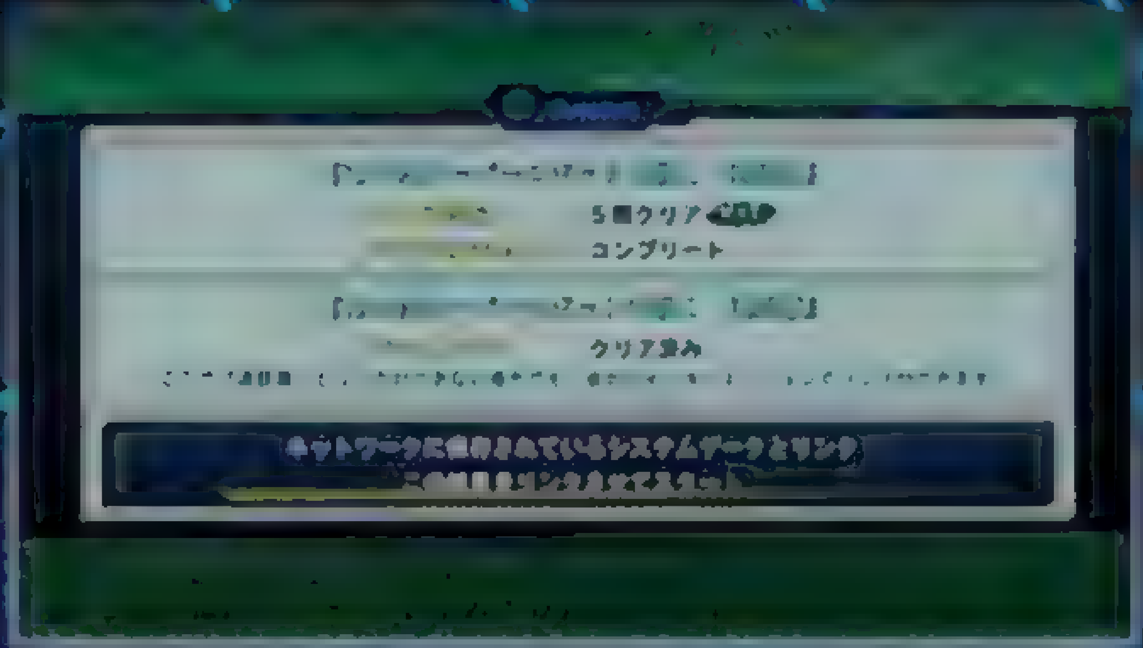
钢狮子·马格纳（ガンレオン·マグナ）

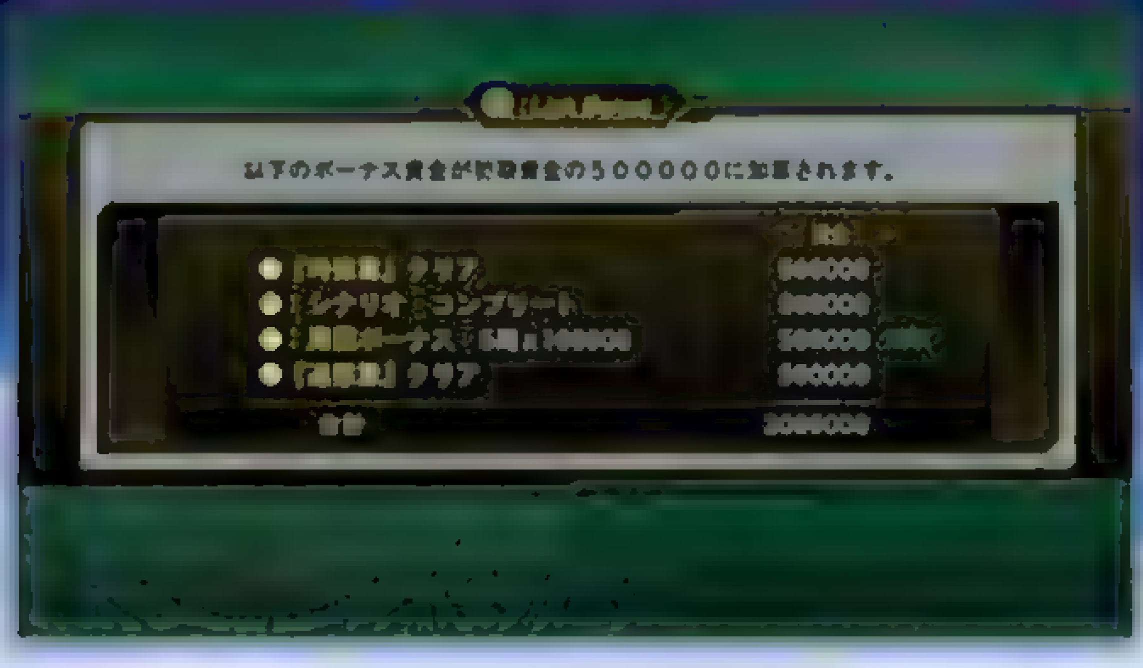
+梅尔·必达（メール·ビータ）



“BGM编辑”功能再进化！

众所周知，前作的“BGM编辑”功能已经十分强大了。本作与前作一样，可以将自己的MP3音乐替换为各机体的战斗BGM。然而本作不仅可以为每一台机体设定不同的BGM，就连同一台机体的不同武器也可以设定不同的BGM，以后在玩家们在欣赏各种必杀技动画时就可以享受特殊BGM的待遇了。





继承要素判明！

与《第2次机战Z 再世篇》一样，《第3次机战Z 天狱篇》也可以继承《时狱篇》的通关存档，系统会根据玩家的通关次数在游戏初期便给予玩家特定奖励。值得一提的是，存档继承是PS3版与PSV版互通的，因此玩家不必担心版本问题。此外，如果玩家在进行《天狱篇》之前已经把《连狱篇》通关了的话，游戏初期也可以获得相应的继承奖励，具体的奖励如下表。

存档内容	初期PP	初期击坠数	初期资金	初期Z点数	强化部件
《时狱篇》一周目通关	+150	+5	+500000	+1000	时狱の纹章、バリア·フィ―ルド
《时狱篇》多周目通关	每多一周目+10	每多一周目+1	每多一周目+10000	每多一周目+200	–
《时狱篇》全关卡完成	+50	+5	+50000	+1000	A-アダプタ―、リペアキット
《连狱篇》一周目通关	–	–	+50000	+500	连狱の纹章、DGの牙

东京异境	Falcom	动作角色扮演
PSV	东京ザナトゥ	日版
	预定2015年内 本地1人	对应年龄 未定
	售价未定	

正当《闪之轨迹》推出了两部作品，大家都在猜测今年会否推出第三作的时候，Falcom 公开了一款原创新作——《东京异境》。这部作品风格一转来到了现代都市，并且以异界和怪异生物为等题材展开，而且类型还是动作角色扮演，说不定是类似于"《伊苏》系列"那样的玩法。不知道本作会为我们带来怎样的惊喜呢，现在先看看目前已经公开了的情报吧。

序

位于东京郊外的一个名叫"杜宫市"的地方，17 岁的平凡高中生时坂洸在某一天深夜打工回家经过旧市街的路上，遇上了某件"事件"。

在他眼前的是 4 月份转校过来的女生柊明日香，容姿端丽而且活泼开朗而且在班上有很高人气的她正在被街上的小混混抓住，似乎正要被带到什么地方去，察觉到事情不妙的洸跟着走进了小巷中

然而，映入他眼帘的是令人难以想象的，仿佛这个世间不可能存在的奇妙的空间，以及被难以描述的怪物吞噬的不良少年们，以及……

从虚空中，取出了一把如鬼火般闪耀着青蓝色光辉的"剑"的，她的身姿。

时坂 洸

就读于"杜宫学园"的高中二年级生，性格有点冷漠和迟钝，但是人品不坏。由于双亲要长期到海外工作，所以从今年春天开始自己一个人生活。在学校没有参加什么活动部门，反而在校外找了很多兼职。因为遇到别人有困难肯定会出手相助，所以经常把自己会卷入一些麻烦事情中。故事也以他去帮助被不良少年纠缠的明日香为开端。

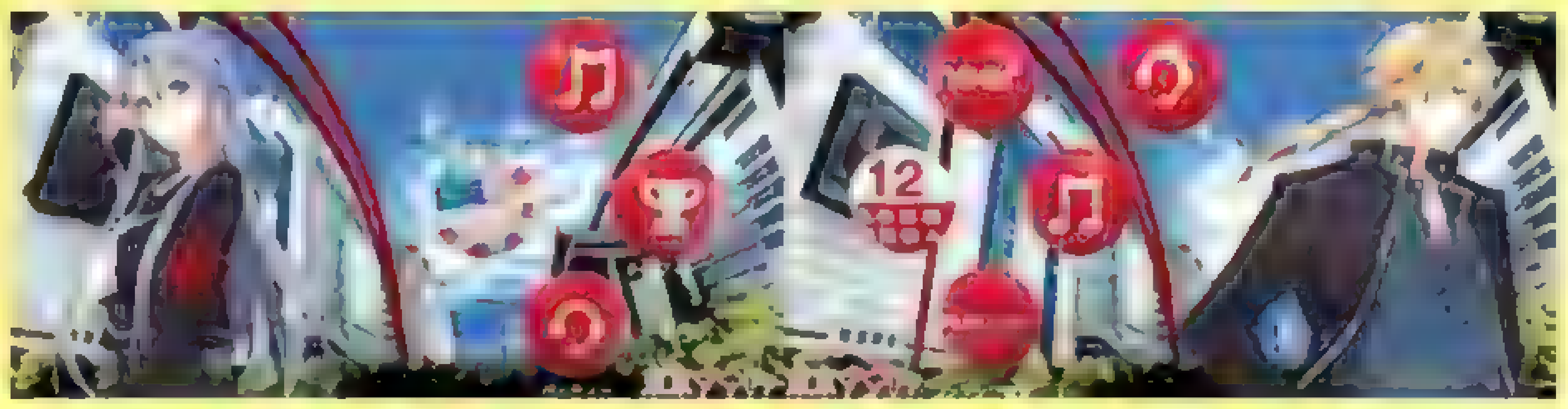
故事舞台——杜宫市

位于东京郊外，多摩地区的中核都市，人口大约 40 万。市内除了有大规模的商业地区之外，还有作为第二市中心的行政区以及写字楼区域，此外还有一小部分地区保留了以前遗留下来的旧街道，以及一些具有历史意义的建筑物。市西北面还有国营设施"杜宫纪念公园"。市内的主要公共交通设施是铁路，国铁和私铁共有 3 条路线经过杜宫站，此外还有 8 年前开始营运的，横穿厚玉～多摩地区～神那川地区的新都市交通系统。

这座城市是以 Falcom 公司本部所在地——东京都立川市为原形的。

PSV主题限时免费配信！

为了纪念游戏的公开，Falcom 还在 PSN 上推出了本作的 PSV 主题，在 2015 年 2 月 26 日～4 月 22 日间免费提供给玩家下载。



TOKYO

郁岛 空

15岁，杜宫学园高中一年级生，空手道部成员，性格单纯而且认真，在公寓中生活。

异界

本作的故事将会在现实和异界两个舞台中展开，异界是与现实世界重合的平行世界，在现实世界中存在的设施或事物会映射到异界形成"迷宫"。而两个世界之间通过"门"连接起来，在异界的迷宫里面存在一种名为Greed的怪异，这些现象对一般人来说是无法认知到的，所以大多数情况下会被当成怪异事件、不可思议的自然灾害或者都市传说、怪谈来处理。

怪异（Greed）

异界迷宫内出现的不明存在，无论种类、形状、大小都各种各样。而且目前也没有确认到它们有成长、生殖之类的生命活动。有人认为是灵异的存在，也有人认为是异次元生物，众说纷纭。现实世界的武器对它们没有任何效果，只能通过适合者利用名为"Soul-Device"的武器才能对它们造成伤害。

根据制作人的表示，本作的类型虽然跟都市传说和神话有关，但是实际会出现的敌人不仅仅让人联想到传统的神魔鬼怪，它们还会融合很多现代或者现实的元素，让玩家看到这些敌人的时候心里都会跟主人公一样冒出"这是什么鬼！"的疑问。这一点跟Falcom以往的作品有着较大的区别。

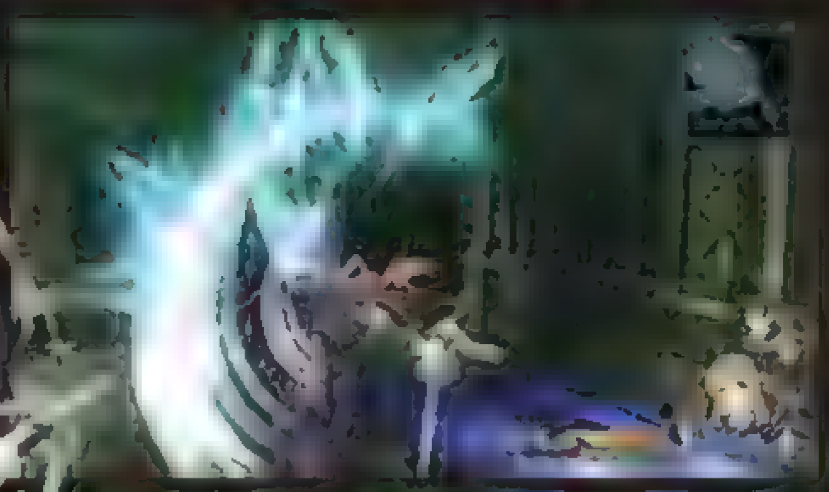
战斗系统窥探

游戏目前只公开了世界观设定以及三位角色的情报，而最重要的战斗系统还几乎完全没有消息，但是从公布出来的截图中我们却可以窥探到一些战斗系统的面貌。

首先可以肯定的是本作应该是类似《伊苏》系列"那样的动作角色扮演游戏，战斗画面的右上角显示着迷宫的小地图，地图上可以看到玩家和敌人的位置，而主人公们的攻击也在地图上直接给敌人造成伤害，此外还有空中攻击等动作。左下方有个Hit数计算，从中可以推断本作的战斗比较强调动作性。

画面左下角的角色头像下方有"SUPPORT"的字样，因此可以推断有援护系统存在。而画面右下角有两名角色的头像，其中一张图中操作的角色是女主角明日香，但是男主角头像下方却有一个"LEADER"字样，据此推测右下角的两名角色在战斗中可以随时切换。

头像的右下方有个小小的珠子似乎显示角色们的属性，其中洸是"焰"，明日香是"灵"，空则是"风"。另外，HP上方有一条"X DRIVE"槽，也许是一个类似必杀技的系统吧。



Soul-Device

与异界有着某种联系的"适合者"身上发现的特殊武器，同时也是本作参战角色们所使用的武器。形状千变万化，几乎不会有完全相同的Soul-Device存在。这些武器是由异界的素材和灵子体所构成，能够对物理攻击无法伤害的Greed造成伤害。

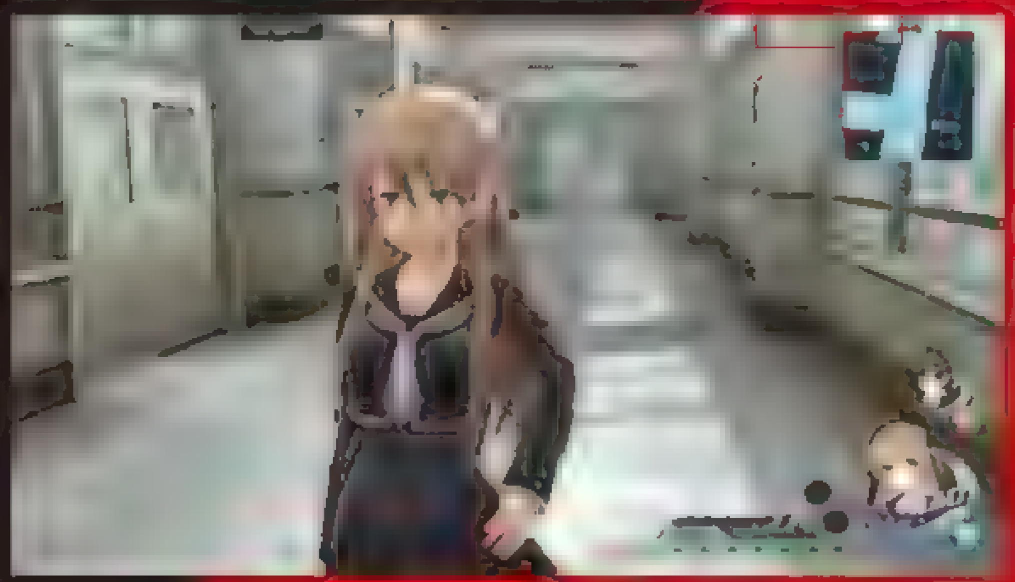
从公布的截图中我们可以看到，女主角的Soul-Device是比较传统的西洋剑外形，而男主角的Soul-Device平时像盾牌那样装备在手上，战斗时可以像多节鞭那样自由伸缩变化。

柊 明日香

从美国回来的学生，洸的同学兼班长。容姿端丽、成绩优秀而且运动能力出众，是一位全方面能力都很有天赋的高材生，但是她本人显得并不高冷，所以深得同学们的信任——当然，这些都是她演出来的。实际上她效力于某个能驾驭"Soul-Device"技术的组织，白天过着表面的校园生活，晚上则会对"异界"进行调查。

XIPHONE

既然是现代风的作品自然少不了手机对不对？XIPHONE是大概从10年前开始普及的个人情报终端，能够打电话以及获得各类情报，而且里面也安装了各种聊天工具和小游戏。此外还可以确认使用者的生命活动状况，并且与其他人互相交换情报。XIPHONE在本作中似乎也是玩家们相当重要的道具。

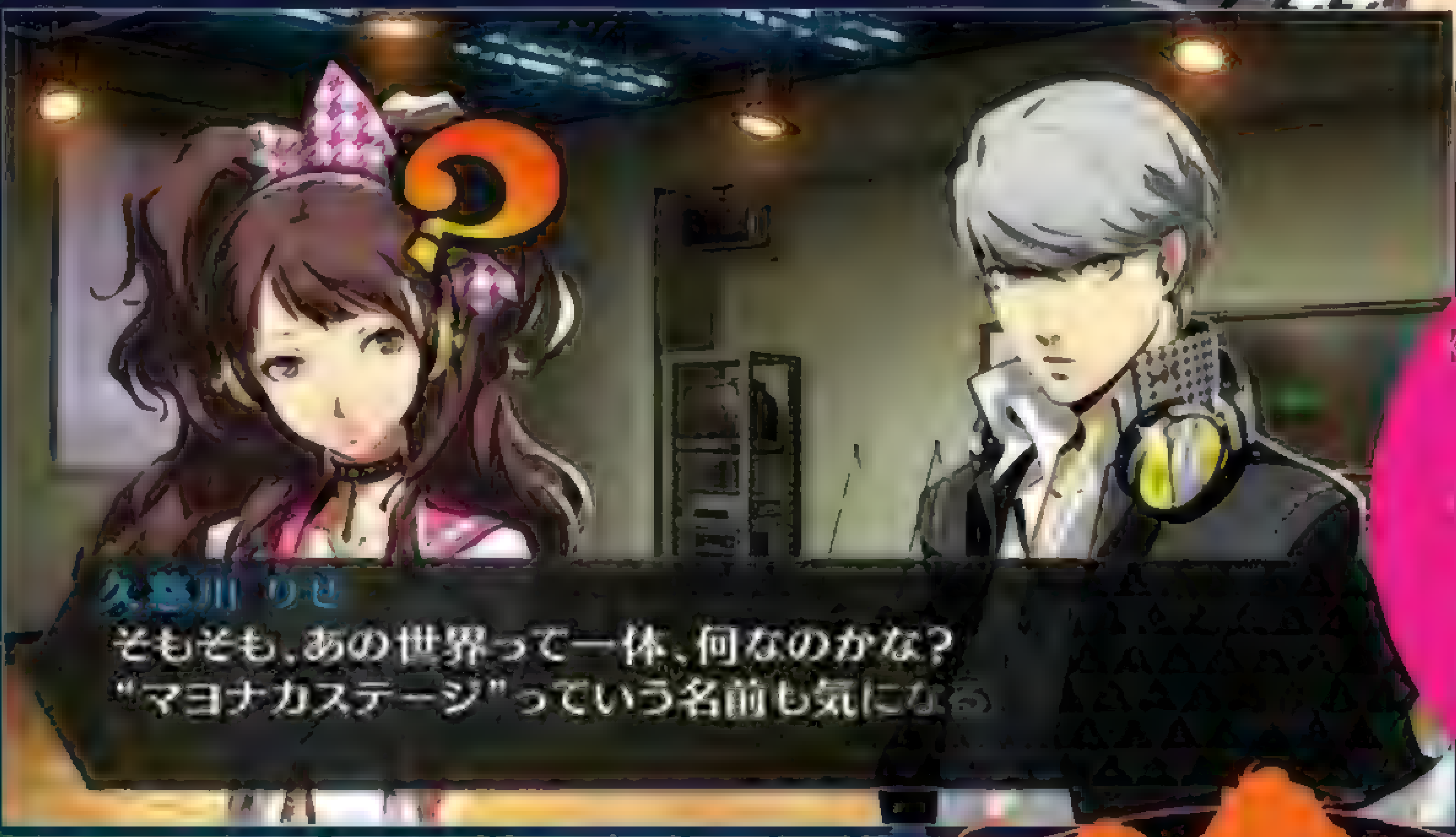


女神异闻录4 午夜热舞	Atlus	音乐
PSV Persona4 Dancing All Night		日版
2015年6月25日	本地1人	对应年龄 未定
售价为6980日元		

文 哪尼 美编 anubis

2013年底就公布的《女神异闻录4 午夜热舞》在沉寂了相当长的一段时间后，终于在今年年初公布了确切发售日和最新情报。除了延期近一年以外，游戏本身也发生了天翻地覆的变化。看来SEGA将Atlus纳为子公司后，对这款原创的音乐游戏给予了相当高的关注和支持，从大幅修改的玩法和系统等方面，不难看出SEGA参与的影子。虽然SEGA并非老牌音乐游戏厂商，不过毕竟在"《初音未来 歌姬计划》系列"上积累了相当丰富的经验，相信在其帮助下能够让本作的成品更加出色。

Are you ready? It's the time to Dnace!



《女神异闻录4》的主人公。解决了八十稻羽的事件后独自返回大城市中，回归原本的生活。在接到恢复偶像身份的理世的请求后，再一次与她会面。此时又有新的事件发生，于是他和特别搜查队飞、的成员们再次共同挑战谜题。

统统交给我吧！Music~Start!

鸣上悠

CV：浪川大辅

新的危机再临！偶像失踪事件？

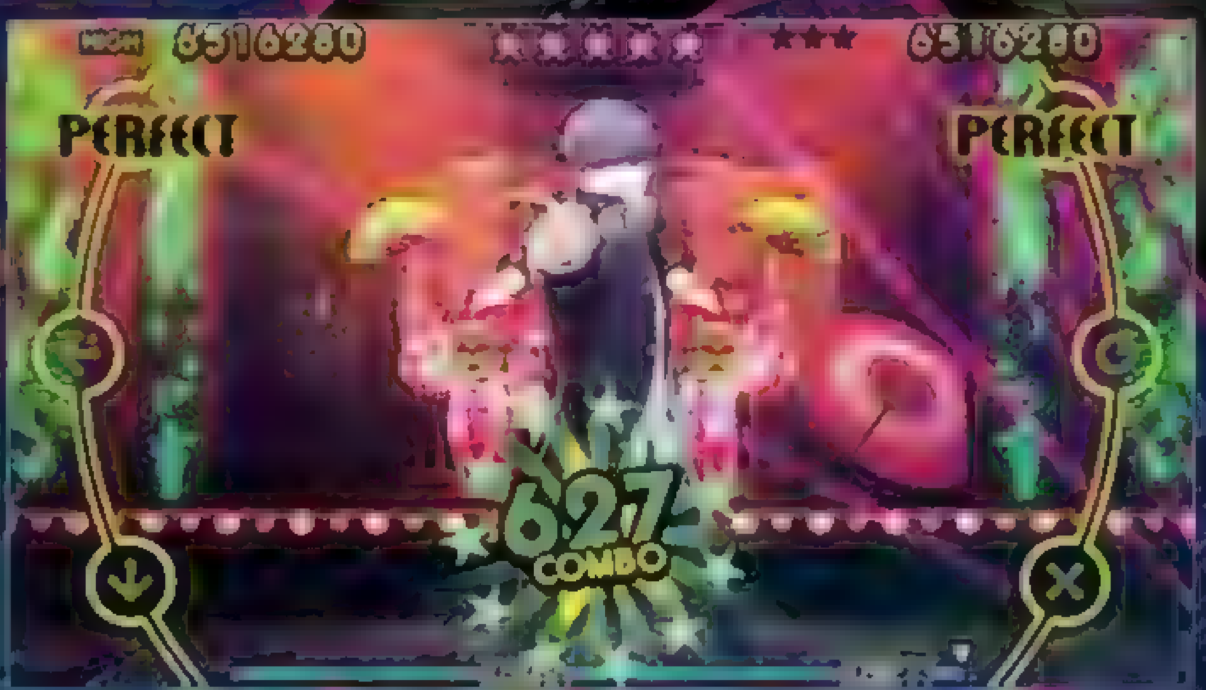
失踪的"佳奈美厨房"成员们

在解决了稻羽市连续杀人事件的半个月后，回到大城市并重新开始偶像活动的理世，听到了奇怪的都市传说——

在午夜零点打开某个网站时，会出现奇怪的动画，看过这个动画的人会被带入"里世界"中，并再也无法醒来。

而主人公一行人，果然如同传闻中所说的那样，进入了名为"深夜舞台"的异世界中，在这里，他们发现了被困于其中的理世的后辈们——失踪的"佳奈美厨房"成员。

"决不能这样放任不管，必须把她们都救出来！"怀抱着这样决心的理世，向特别搜查队的伙伴们提出了请求，于是大家一起入侵"深夜舞台"，营救偶像行动就此开幕！这次，他们将运用舞蹈的力量进行战斗。



久慈川理世

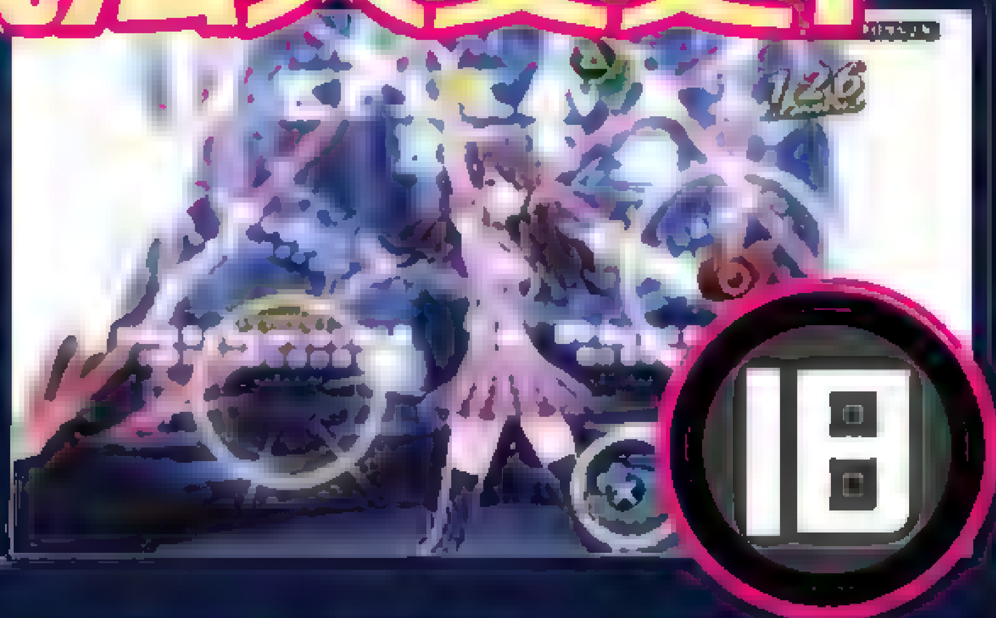
CV：钉宫理惠

小理世复活！

请在最棒的舞台上欣赏最特别的舞姿！

在《女神异闻录 4》中表现活跃的高中二年级少女，原本因为暂停偶像事业而来到乡下，不过从这个夏天开始她恢复了偶像身份，也从八十稻羽回到了大城市中，开展各种各样的偶像活动。

舞蹈再进化 玩法大变更！



▲旧版玩法，谱面与角色的舞蹈动进行结合

▲新版玩法，更有成熟音乐游戏的感觉，风格更加强烈，细节也更到位

本作的玩法相比初公布时已经截然不同，原本的玩法更像是《舞蹈进化（Dance Evolution）》的按键形式，根据舞蹈动作按下对应位置的按键。而现在的系统则更偏向纯粹的音乐游戏，左右分别有三个判定点，左侧对应方向键上、左、下，右侧对应△键、○键、× 键，分布的位置正好围成一圈，音符则由中心点向外发散，从形式上来看，与 SEGA 旗下的音乐街机 maimai 颇有几分相似之处。画面中央依然是即时演算的 PV 演出，不过对比旧版的宣传视频可以明显看出，新版 PV 中角色动作的流畅度，建模及表情的细节方面都有不同程度的提升。

游戏的除了有短押操作之外，也会有长押与同时押的谱面，并且支持触摸操作和 PSV TV。玩家在特定段落内表现出色的话会有特别演出，而整首歌达成全连还会有特殊奖励。

双人舞蹈

除了单人 SOLO 外，游戏还支持双人共舞。菜菜子也会和特别搜查队的成员们一起，活跃在“深夜舞台”上，虽然她不会参与剧情模式中的战斗部分，但她与整个故事有着很大的关联。

肉为霜降，悠闲地活动，吃饱就睡的大牛，便是我“真下加奈美”！

与理世同一事务所的后辈，被粉丝们爱称为“かなみん（KANAMIN）”的妹系偶像，拥有相当高的人气。不过近期她所在的偶像组合“佳奈美厨房”中不断有成员无故失踪，深感不安的她只得求助于自己所仰慕的理世前辈。

真下加奈美

CV：寿美菜子

嘿嘿，重新考虑下如何？和我一起来玩个痛快吧。

《女神异闻录4》中“特别搜查队”的其中一人，主人公的好兄弟。因为某个契机和伙伴们一起，来到主人公所在的大城市中。由于身手敏捷，他很擅长轻快的舞蹈。

花村阳介

CV：森久保祥太郎

四种难度

曲目分为Easy、Normal、Hard、All Night四种难度，当然，即便是相同难易度下的不同曲目，其难度也有所差异。Easy难度主要面向不擅长音乐游戏的玩家，而在故事模式中也提供了降低难度的设置。高难度方面将会进行更细致的调整，力求让高手们能够尽情享受其中的乐趣。游戏除了有故事模式外，还会有鉴赏模式及自由模式。玩家可以自由挑选喜欢的歌曲进行挑战。

里中千枝

CV：堀江由衣

看我用“功夫舞蹈”以最活跃的舞姿将你打败！

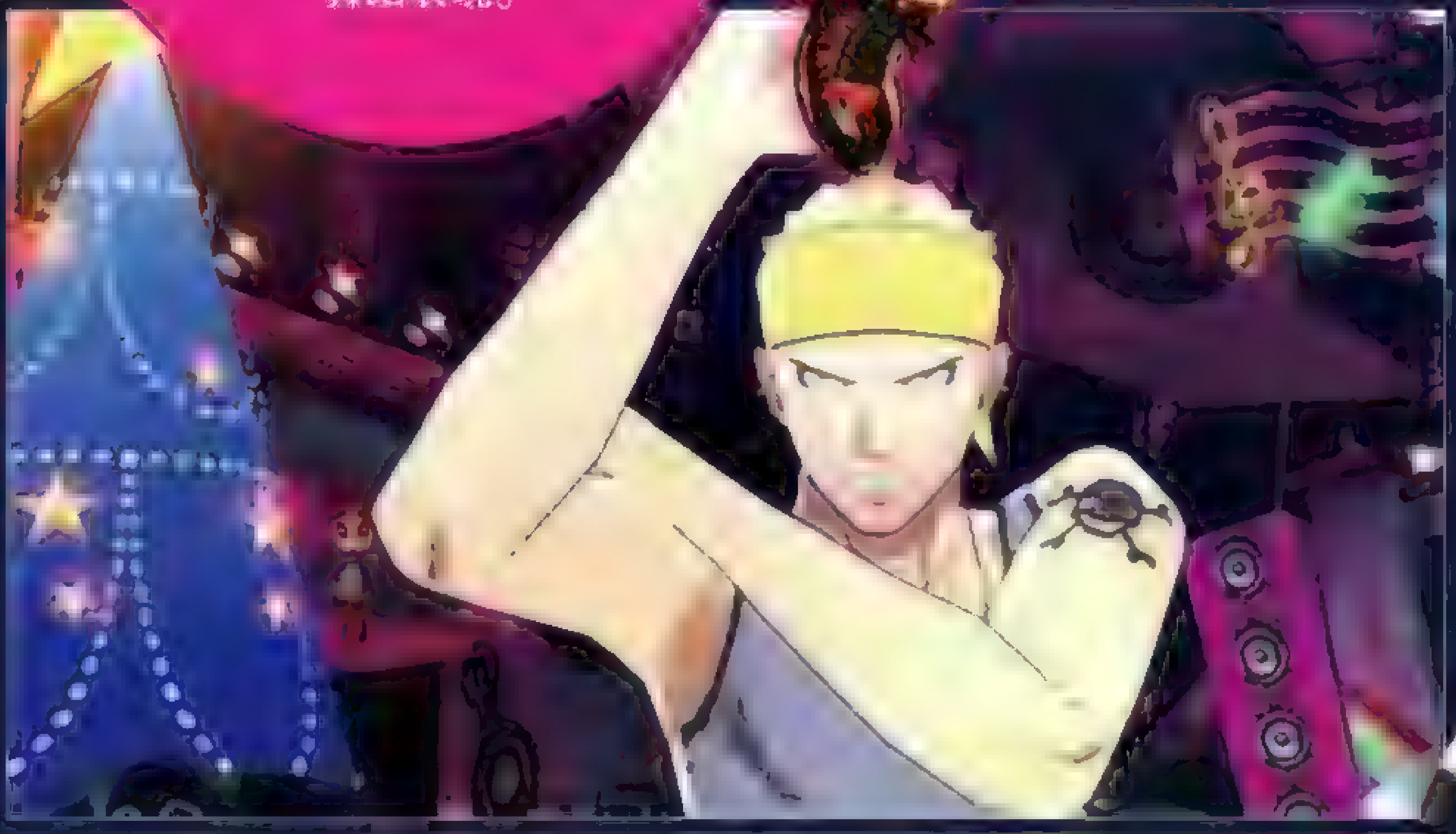
“特别搜查队”的一员，和阳介一起来到大城市中。她将自己擅长的功夫融入到舞蹈当中，由此也带来了与众不同的表演魅力。

喝呀！干劲十足地舞动起来！

巽完二

CV：关智一

主人公的后辈，现在是高中二年级学生。和凶神恶煞的外形相反，完二有着“少女般”细腻的内心，喜欢裁缝和料理，实在令人感到意外。由于身材高大，因此会有极具力量感的舞蹈表现。



百变造型

身为舞者，在舞台上一定要有多变的造型才行。游戏为每个角色都准备了与其风格相符的多套服装，尽情打扮自己然后在舞台上肆意绽放吧。

▲无论是学生、管家还是成熟大叔的魅力，番长统统都能驾驭。

▲理世的小恶魔装简直就是为其度身打造

无穷DLC

SEGA在“《初音未来 歌姬计划》系列”的DLC中尝到了不少甜头，既然已将Atlus纳入麾下又岂能不倾囊相授？游戏尚未发售便已高高挂起DLC的招牌，更多的服装和歌曲将会不断追加！

■豪华版中附赠的DLC服装

已判明收录曲目

游戏除了会收录《女神异闻录4》的曲目外，也会有原创歌曲。目前已经判明的收录曲目如下，其中《Dance！》为本作原创的主题曲。

- Backside of The TV
- Best Friends
- Dance!
- Electromica in Velvet Room
- Like a dream come true（Never More Ver）
- Maze of Life
- NOW I KNOW
- Never More
- Time To Make History
- Heaven
- Heartbeat, Heartbreak
- Heartbeat, Heartbreak（Never More Ver）
- Pursuing My True Self
- Reach Out To The Truth
- Reach Out To The Truth（Dancing on PERSONA STAGE）
- Shadow World
- SNOWFALKES
- Sing of Love
- Sing of Love（Never More Ver）
- specialist（Never More Ver）
- Time to Make History
- Your Affection
- Your Affection（Never More Ver）
- ジュネスのテーマ

居住于电视中的异世界，性格自由奔放，平常以大型玩偶形象出现，是个充满了谜团的角色。说话时喜欢以“库玛（熊）”作为结尾，也会以第一人称自成“库玛”。在《女神异闻录 4》中，他与主人公们一起解决了神秘事件，现在和同伴们共同生活。

“舞蹈王子”便是库玛大人我——Kuma · DE · NightFever!

库玛

CV：山口胜平

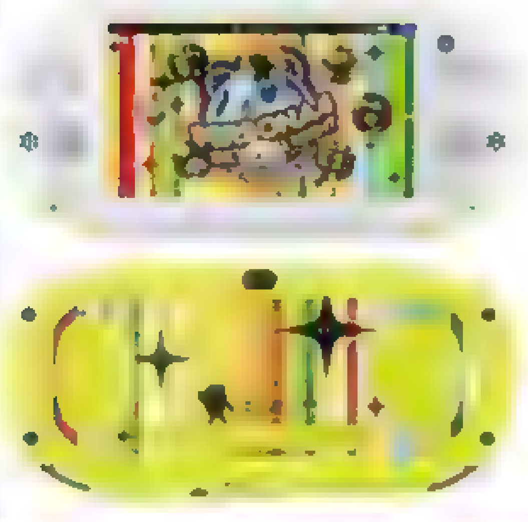
两大豪华版情报公开

豪华版——Crazy Value Pack

内含：
- 副岛成记特别绘制包装盒
- 游戏本体
- 原声音乐集 CD 二枚组
- 原创 DLC，包含游戏内可用的服装数据

价格：9980日元

主机同捆版——Permium Crazy Box



内含：
- 特别涂装的限定版 PSV2000 主机
- 《女神异闻录 4 午夜热舞》PSV 主题
- 豪华版中除了包装盒以外的内容

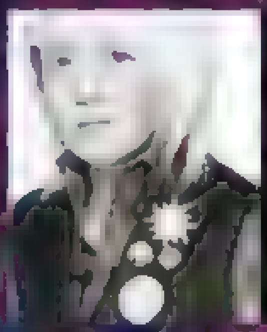
价格：28980日元

预约特典

收录《女神异闻录 5》特别影像的蓝光碟。

超强阵容助阵

“《女神异闻录》系列”的曲目质量一向非常出众，不过既然是音乐游戏，Atlus 还是请来了多名音乐人为歌曲进行混音，其中既有大家熟悉的流行音乐人、游戏音乐人，还有多位世界知名的 DJ。经过 Remix 后的曲目在保持原曲风格的基础上，融入了不同的个性与主张，从而呈现出更加多变且和新鲜的潮流感

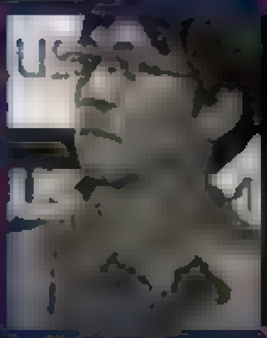


浅仓大介

Remix 曲目：Your Affection（Daisuke Asakura Remix）

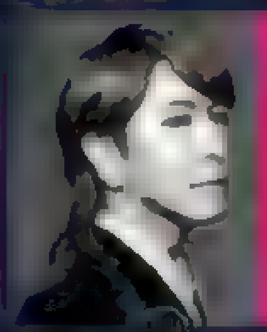
大沢伸一

Remix 曲目：Pursuing My True Self（Shinichi Osawa Remix）



小塚良太

Remix 曲目：Shadow World（ATLUS Kozuka Remix）
Pursuing My True Self（Atlus Kozuka Remix）



小室哲哉

Remix 曲目：Sing of Love（TK Remix）

テイ・トウワ

Remix 曲 目：Heartbeat, Heartbreak（TOWA TEI Remix）

DE DE MOUSE

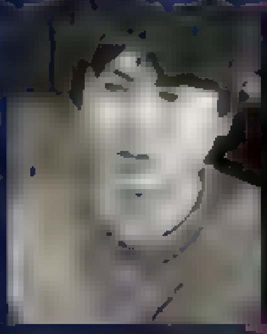
Remix 曲目：Shadow World（DE DE MOUSE shadow swing Remix）

NARASAKI

Remix 曲目：SNOWFALKES（NARASAKI Remix）

Banvox

Remix 曲目：Best Friends（Banvox Remix）



日比野则彦

Remix 曲目：Heaven（Noriqhiko Hibino Remix）

三宅优

Remix 曲目：NOW I KNOW（Yu Miyake Remix）

山冈晃

Remix 曲目：Time to Make History（AKIRA YAMAOKA Remix）

Lotus Juice

Remix 曲目：Backside of The TV（Lotus juice Remix）

异度之刃 X | Nintendo | 角色扮演
Wii U | Xenoblade X | 日版
售价为7700日元

在去年 E3 展上，《异度之刃 X》就已经在树屋直播中展示了不少战斗和探索的实际游戏画面，不过当时对于游戏系统的细节并未详细介绍，而且可以看出完成度也不算十分高。而距离游戏发售还有 1 个多月，近日官方宣传力度显然开始加大，本作的系统也揭开了面纱。想知道这款 RPG 又有哪些创新？快来看看本期前线狙击吧。

WORLD

西历 2054 年 7 月，人类的母星地球无辜被卷入了神秘的外星文明之间的战斗中。外星人的大战所使用的兵器展现了其远超地球文明的技术水平。地球可怜地被蹂躏，沃土遭到了战火无情的灼烧，然而人类甚至连这场战争的缘由都还没搞清楚……

幸好在地球被完全毁灭之前，"统合政府"已经预估到了地球圈会被战火波及，于是启动了"地球人泛移民计划"。该计划以地球上主要的几个大都市为首派出的移民船，开始穿梭在宇宙众多的恒星之间。45 亿年间孕育了无数生命的故乡，终于到了和人类道别的时刻。然而就在脱离引力圈之际，移民船舰队的大部分都不幸遭遇了射击，最后幸存下来的已寥寥可数。而其中的一艘，便是"白鲸"。

在离开地球，流浪星际两年之后，逃脱地球圈战火的白鲸终究还是被外星文明的追击部队发现了。虽然军队的拼死应战和其中一位英雄的勇猛成功击退了追击部队，但是白鲸的主要动力机关也在激战中大受损伤。

失去了航行能力的白鲸，在一颗未知行星的重力吸引下开始坠落，舰体分崩离析。而故事的开端，则是在坠落事件的两个月之后……

©2015 Nintendo / MONOLITHSOFT

BLADE

"超越神之旨意的人工命运解放者"，这就是 BLADE 组织的自我定义，同时也是组织名称的由来。在《异度之刃 X》中，玩家扮演的角色被 BLADE 成员之一的"艾尔玛"救助之后，将加入该民间军事组织，完成各种任务。

BLADE

Beyond the Logos Artificial Destiny Emancipator

UNION

BLADE 在组织上分成了 8 个部门，正式的统称是 UNION。当玩家加入 BLADE 并选择了其中某个部门之后，才能接受部门的支援。部门会为成员推荐一些任务，完成任务后玩家会获得部门点数，同时所属的部门排位会上升。而除了所属部门的任务之外，玩家也能够自由选择其他部门的活动来参加，甚至更改所属部门。

◆PATH FINDER

"寻路"部门负责在米拉行星各地设置数据探测仪，扩充开拓网络系统的规模。

◆INTER CEPTER

"拦截"部门担当讨伐行星原始生物的要务。与此同时还需要护卫外出调查的小队、保护重要人士和拯救 NLA 的市民。

◆AVALANCHE

如果说拦截部门更多地倾向于防守和保卫，那么名为“雪崩”的突击部门就是主动出击的。而他们的首要目标，就是讨伐行星上尤其危险的生物“OVERED”。

◆TESTAMENT

正如部门名称含有“遗嘱”、“实证”的涵义，该部门主要进行白鲸移民船残骸的探索、回收以及回收战场遗留物的任务。

◆COLEPEDIAN

部门的名称疑似是自造词，从“收集”、“百科”和“人”的多个词根拼凑而成。成员负责到行星各种环境下调查和搜集素材。

◆LAND BANK

顾名思义，这个部门从行星的地面及地表之下获取各类资源，挖掘矿物，以确保 NLA 的正常运作，维持市民的日常生活需要。

◆ARMS

NLA 的武装兵器开发集团“ARMS COMPANY”的发展离不开该部门的援助。同时人类的巨大兵器 DOLL，以及人类自身的武器装备开发也都依靠该部门的智慧和力量才能得以顺利开展。

CHECK

ARMS 集团旗下有多个分公司，专门提供武器装备服务。加入了 BLADE 的玩家可以通过各种方式来建立与集团的联系。比如将采集到的米拉元素拿去交易，或者使用其提供的武器来战斗（免费广告），获得商业点数，然后集团的等级就会上升，玩家能够购买、开发或者是强化、制作新的武器装备和配件。

◆COMPANION

有人的地方就免不了争执和仲裁，而这个仿佛万事屋一样的部门就是为了协调市民关系而设立的。日常的生活琐事，比如找宠物之类的小问题都在其处理范围之内。

QUEST

BLADE 的任务分为了三个大的类别，它们是“探索生还点”、“调查行星米拉”和“维持 NLA（新洛杉矶）治安”。而具体到性质方面，则是有 4 种，即关系到剧情发展的主线任务；能够加深与同伴之间的联系，或者会成为认识新同伴之契机的羁绊任务；可以从 NLA 街上市民那里接到的普通任务，以及在任务公告板中直接承担的简易任务。

接下任务之后，将其设置到导航系统中，就可以追踪进度。如果使用诺朋族赠送的导航球，还能让它指引目的地，不必担心会迷路。

●探索生还点

移民船“白鲸”迫降的时候，从飞船上分离出来了许多逃生舱，而玩家正是从逃生舱中避过一劫的幸存者。在加入 BLADE 之后，玩家的任务之一便是来到有生命迹象的生还点，回收逃生舱中的宝贵生命。而这无疑也是 BLADE 组织最为迫在眉睫的任务和职责。

●调查行星米拉

由于人们对行星米拉了解甚少，BLADE 为了进一步调查其环境，以扩充情报系统“开拓网络（Frontier Net）”，开始在移民船周边设置情报探测机械“数据探测仪”（Data Probe）。

而作为游戏系统，调查行星的任务也相当于获取游戏内资源的手段之一。在 GamePad 上可以看到地图以六边形分割成许许多多的小区块，当中就有为数众多的开拓网络探测点。玩家可以从入手的数据探测仪里面选择更高性能的来安置其中，然后探测仪就会开始为我们自动采掘结晶而成的珍贵矿石，比如游戏中称为“米拉元素”的稀有矿材就是一种万能矿石。

这里提到的高性能探测仪，会从宝箱和任务中获取，而已经设置好的探测仪，也能够进行更换，从而更有效率地获取行星的资源。

数据探测仪

在 Wii U GamePad 上，可以直观地查看到数据探测仪的种类，以及围绕在探测仪附近的区块情况。

这些区块显示了当前该处有着怎样的游戏要素，比如 BOSS、宝箱和任务。而玩家如何安排数据探测仪，就将影响这些游戏要素。

01.采掘探测仪

提升资源的产出性能，增加米拉元素的入手量。

02.调查探测仪

设置了这种探测仪的地区周边如果有已经发现的秘境和美景，就可以获得观光收益。

03.战斗探测仪

角色在设置了这种探测仪的地域内进行战斗时，将会获得额外的增益效果。

04.藏量探测仪

这种探测仪将增加米拉元素的最大储藏量。

05.强化探测仪

对接邻的数据探测仪之主要机能进行强化。

06.复制探测仪

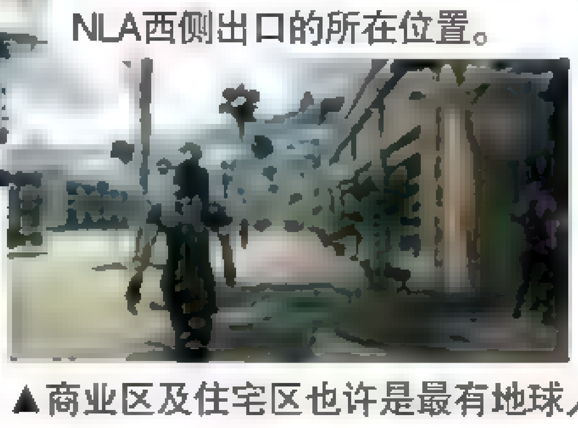
复制接邻的数据探测仪之机能效果。

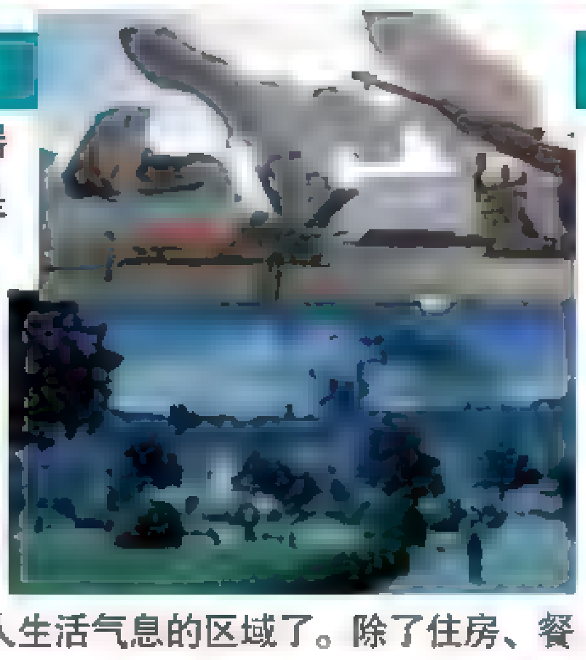
从这些探测仪的分类和效果来看，不难想象，本作在地图上会以安排不同的探测仪为主要的玩法。某种程度上结合了策略游戏的元素，需要玩家对任务的选择和资源分配有一个大致的设计，以便更顺畅更巧妙地进行游戏。

●维持NLA治安

在白鲸移民船之外，行星米拉显然不是一个适合人类野外生存的地方。这里充斥着极其危险的原始生物，甚至还有与人类敌对的外星人。所以作为BLADE成员之一的玩家不仅要在野外探索的时候注意保护自身，还要为了以移民船为中心建立起来的新洛杉矶市之安全付出努力，抵挡潜在的威胁和外族的入侵。

▲BLADE区是NLA的中心部，有上下两层区域。上层是临时自治政府、BLADE本部所在的塔区以及BLADE队员居住的区域。下层则是专门用来维修DOLL机器人的巨大空间。


▶工业区设有粮食仓储及武器和DOLL的开发设施。同时也是NLA西侧出口的所在位置。


▲商业区及住宅区也许是最有地球人生活气息的区域了。除了住房、餐厅、杂货和服装店林立，这里也不乏教堂和公园之类安宁的设施。

●新洛杉矶市

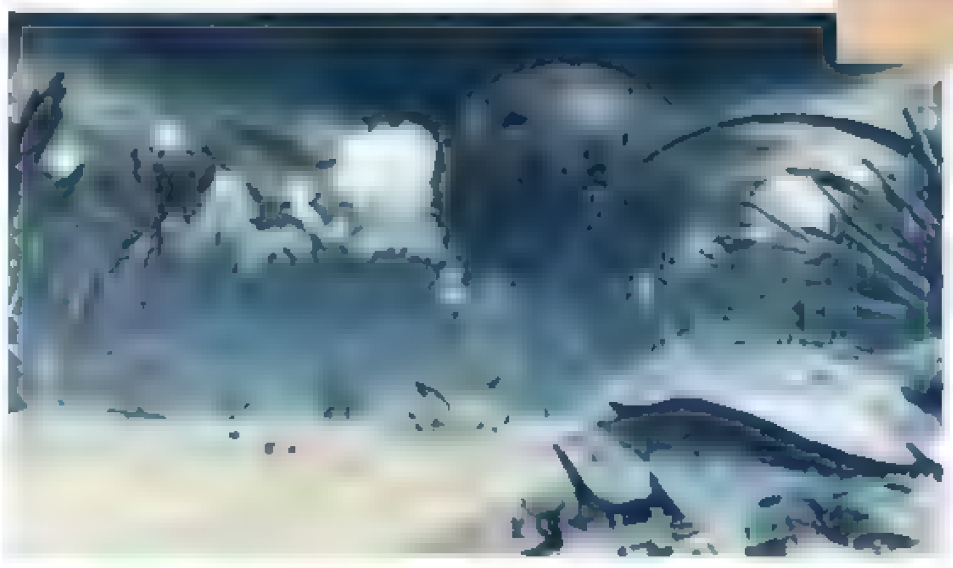
作为白鲸上的人们的定居点，同时也是人类在未知行星上开拓复兴之路的据点都市新洛杉矶市(NLA)，由BLADE区、工业区、商业区和住宅区4个部分组成。

FIELD

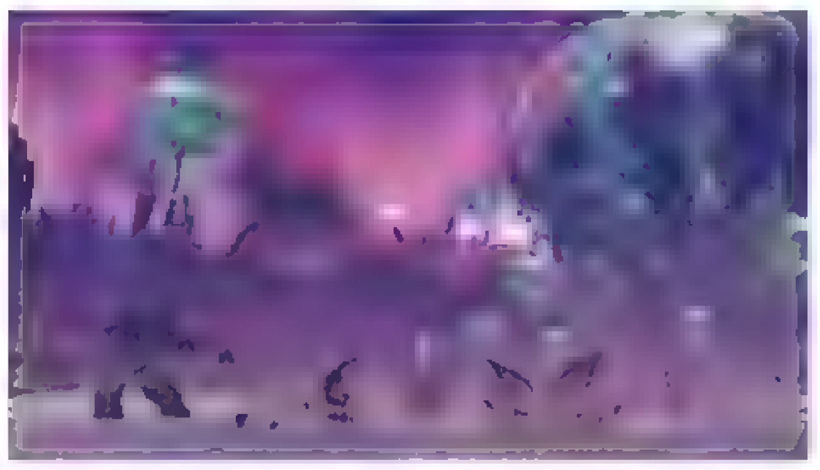
在NLA之外，玩家能够探索行星米拉的5块地形环境各异的地区。这些地区不仅有着庞大辽阔的地图，而且危机四伏，奇特的自然景观和外星生物让人叹为观止。超大的地图虽然无缝连接，但总会免不了跑腿，好在当游戏流程进行到一定阶段，难以单靠步行冒险的时候，能够让玩家自由操控的可变形机甲DOLL也会及时登场。如果需要快速移动，本作中还有瞬移传送的手段。

●CHECK

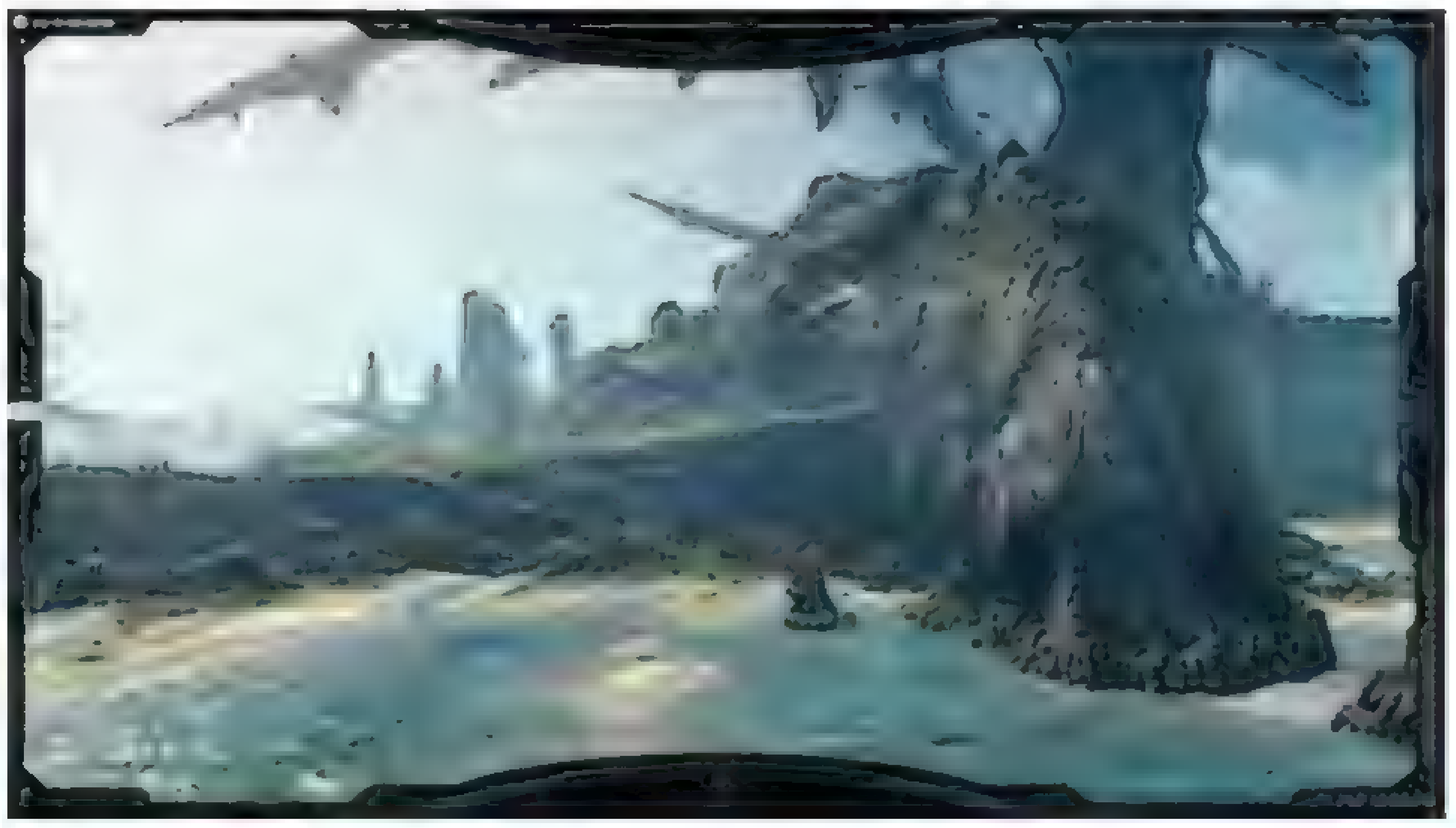
◆时间与天气：行星米拉每时每刻都在改变着样貌。从清晨、早上、下午、傍晚、夜晚到深夜，随着时间的流逝，NLA的居民活动情况和野外生物的分布都在发生变化。



除此之外，阴晴、雨天、雷雨、极光、彩虹，以及热浪、沙尘暴等特殊天气状况都会呈现出来。如果需要改变行星的时间，只需要找到休息点，就可以进行调整。



◆小型侦察机：虽然《异度之刃X》的世界地图大得让人担忧会不会浪费太多时间在跑地图上，但开发商Monolith Soft显然也做了不少准备，可以说是相当贴心。比如在开放式的游戏中就算看着地图，玩家也往往容易找不到附近的路径。本作中在游戏一开始就提供了小型侦察机的视角，开启之后可以在角色上空俯瞰四周，不管是看风景还是找出路都非常便利。



BATTLE

《异度之刃X》在世界观设定方面跟前作大相径庭，但在战斗系统上还是可以看出非常明显的沿袭。遇敌后，玩家操作4人小队中的其中一人"拔刀"进入战斗，其余队友由AI控制自动应战。

最基本的普通攻击有两种：每一击都有较高伤害的近距离"格斗"，以及打击次数和射程占优的"射击"。每隔一段时间，玩家控制的角色就会自动进行普通攻击，等技能的冷却时间过去之后，玩家就可以使用效果各异的技能来辅助战斗。针对敌人的特定部位进行打击，可以达成部位破坏的目标，在加快战斗节奏的同时，也会获得额外的战利品。

在进行自动攻击时，角色会分别累积战意点数(TP)。消耗1000TP可以使用强力的战意技；消耗3000TP，就能复活已经倒下的同伴。而在控制角色以外，玩家其实也可以向队友(单人或者全体)发起各种战斗命令，让他们集中攻击或者是集合到一处，又或者是具体到使用格斗/射击、驾驶DOLL之类的行动。

ARTS

本作中的技能(ARTS)分为四类，在战斗中起着至关重要的作用。格斗、射击、支援和弱体技能可以依照玩家的需要来自由搭配。

而使用技能时的顺序，还会组成多样化的连击(Combo)。比如格斗/射击攻击技能之间分别可以连击，使伤害值显著提升，又比如使敌人的体势崩坏之后接续击倒的技能，会令敌人彻底倒地进入硬直状态，从而给予1.5倍伤害的猛烈追击。

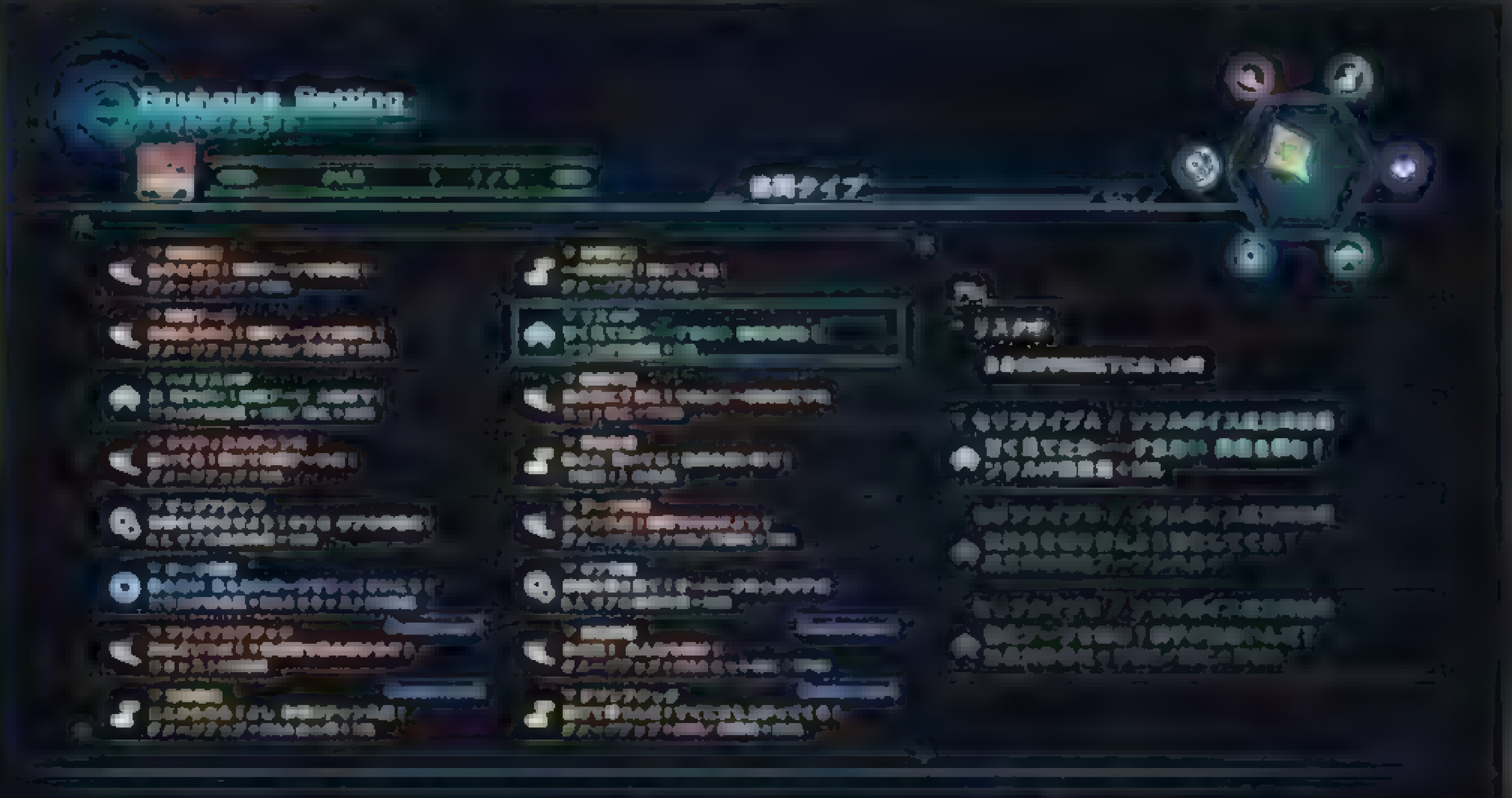
此外，敌我双方的站位也是值得利用的战斗机制。正面、侧面、背面以及地形的高低差，对于伤害力和命中率都会有不同程度的影响，甚至于还会有要求在特定站位时使用，才能发挥最大功效的技能。

SOUL VOICE

目前公布的战斗要素中最引人注目的，是一项名为Soulvoice（灵魂之声）的助言系统。无论是玩家控制的角色还是自动作战的队友，在战斗时都会不时说出几句台词，提醒玩家进行某些行动。

▲出现按键提示时，就是玩家自身对队友发出助言的好机会。成功后，队友也会回应玩家的助言，获得灵魂之声的效果。

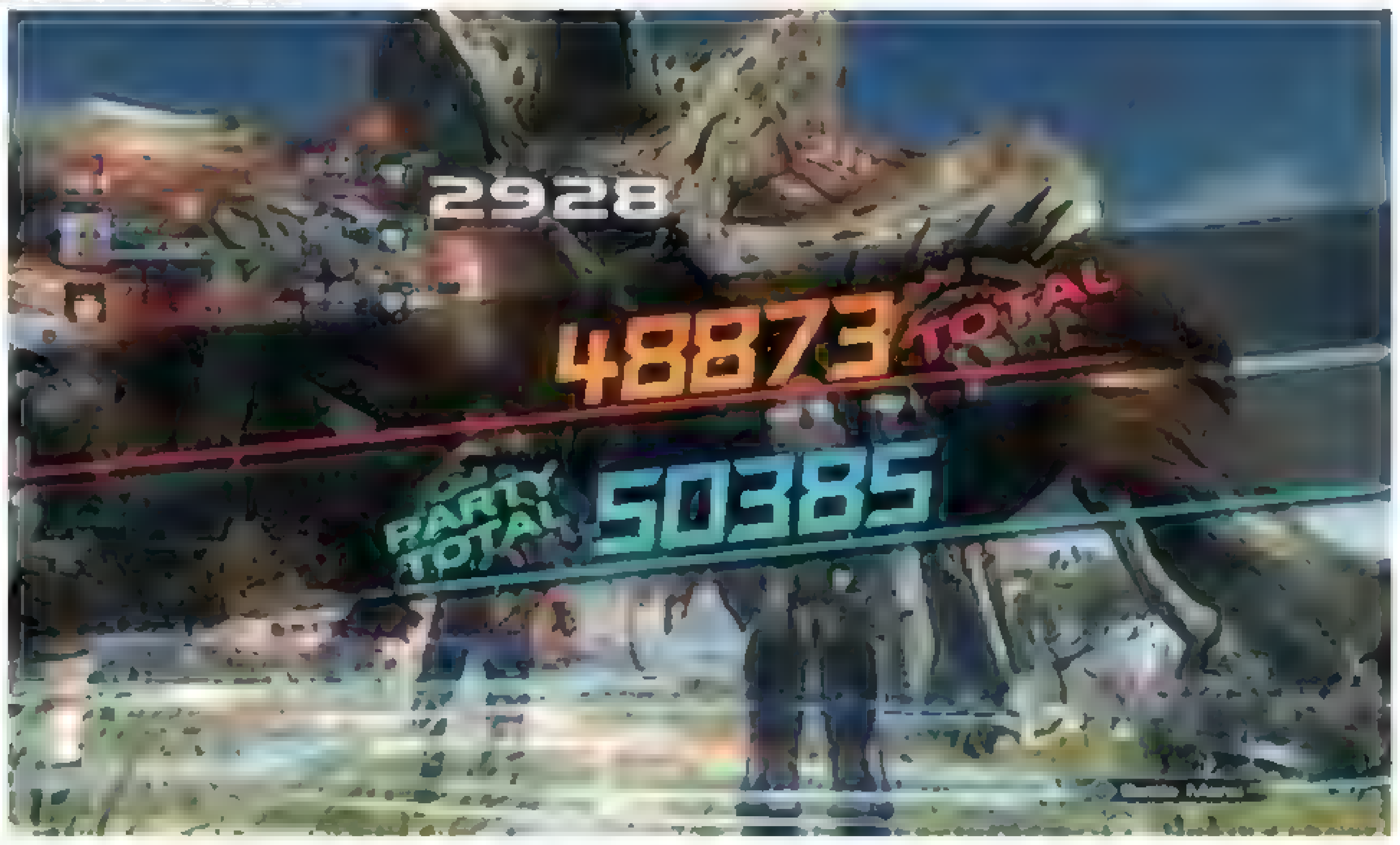
在听到助言的同时，技能栏中会有闪烁的技能，表示建议玩家接下来使用这些技能。如果玩家接纳了队友的建议，那么就能获得灵魂之声的效果，将技能强化，而更重要的效果，则是回复队员的生命值。因为普通的RPG中会有的HP回复技，在本作中已经不复存在了。



▲灵魂之声的种类繁多、对应的效果丰富多彩。根据搭配的助言，可以塑造拥有不同的战术类型之角色。

●充能

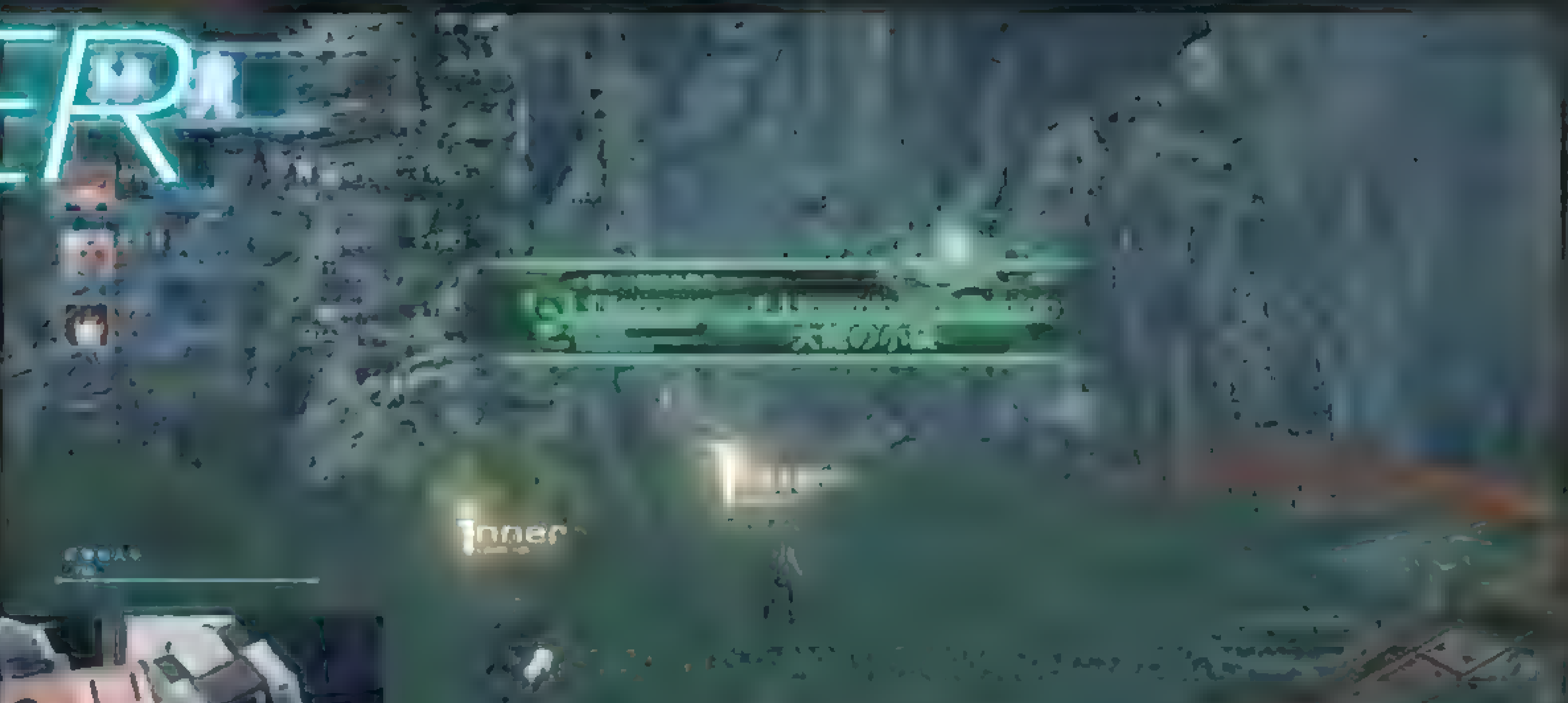
▲保持自动攻击而不使用技能的话，已经完成冷却的技能将开始“二次充能”。也就是说，玩家在运用技能的间隙可以维持自动攻击的状态，故意保存实力，从而在灵魂之声的时机释放某个技能的爆发性威力。

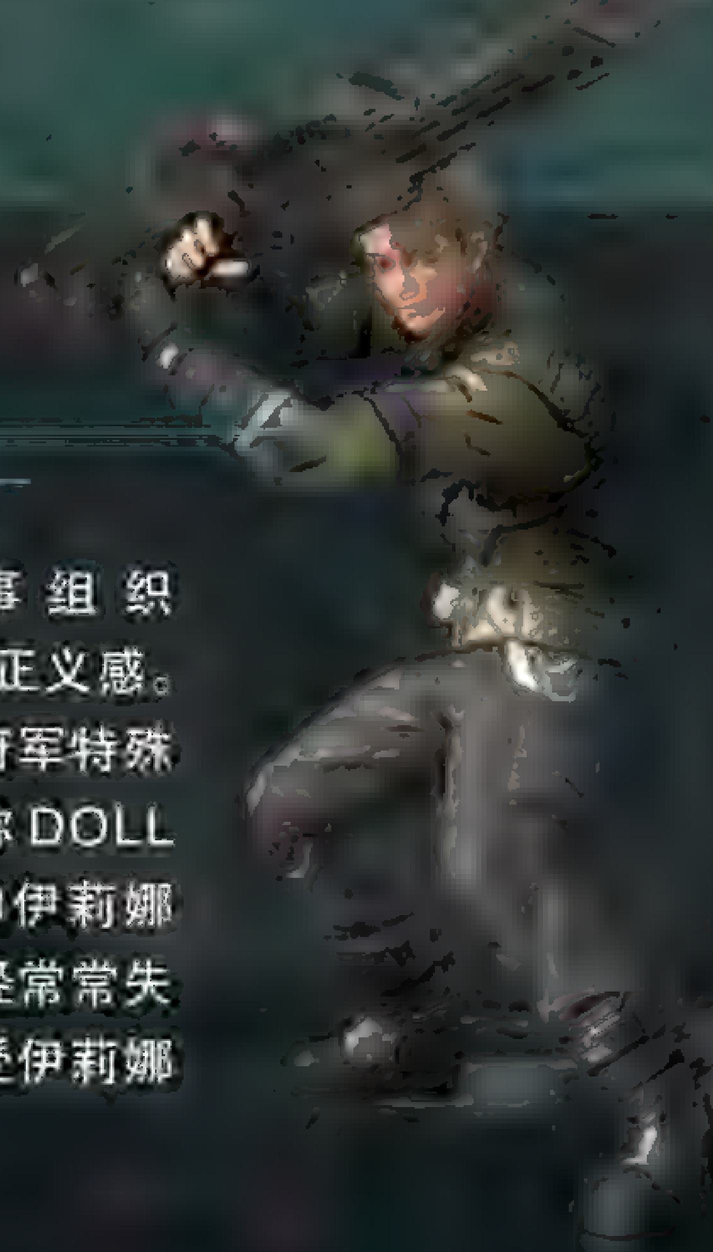


▲发动OverClock Gear（超频装置），玩家就能在倒计时之内无视技能的冷却时间进行集中的连击。同时技能还会“三次充能”。

CHARACTER

本作的武器装备和角色自身的成长关联紧密。如果角色的基础等级不足，那么就算入手了超强的武器也是无法派上用场的。而角色升级的方式，不仅有战斗打怪，就连在探索地图和开宝箱的时候也是可以获得经验值的。另外，不仅是主角一行人，NLA中有许多BLADE成员都会向玩家伸出援手，加入我们的队伍。



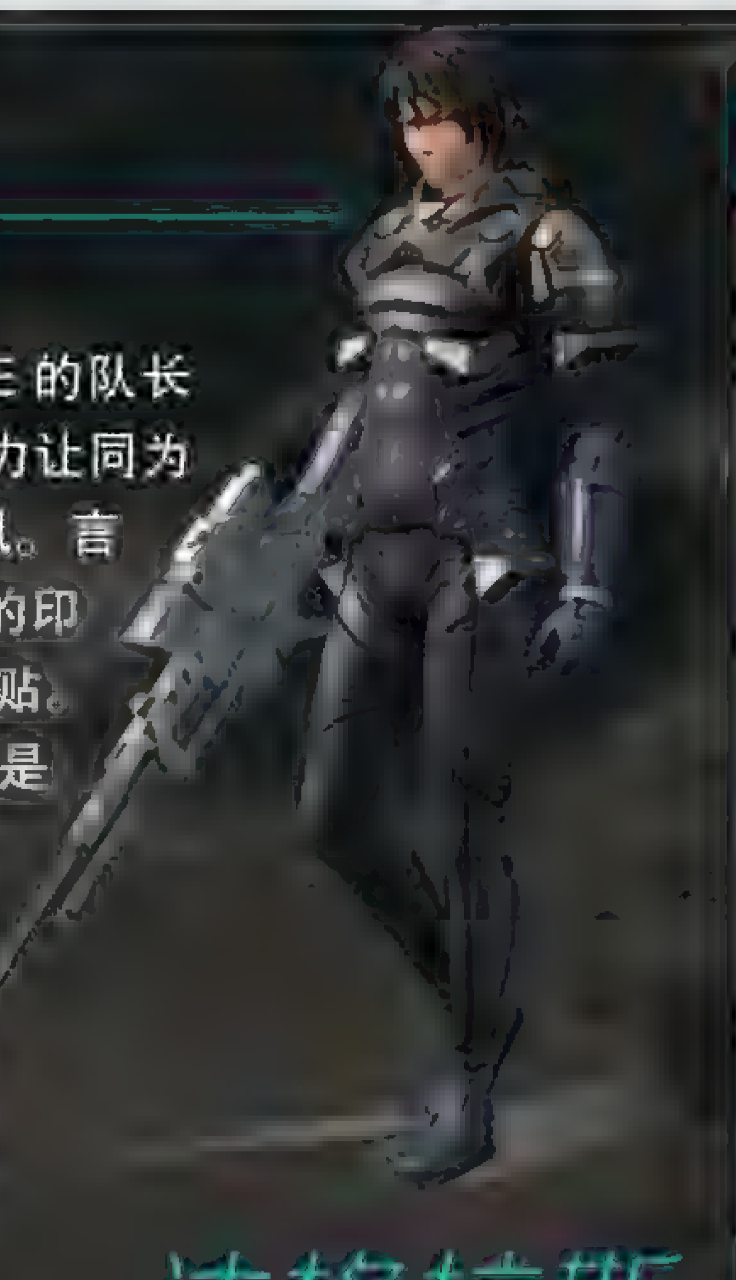


古因
CV：中村悠一

隶属民间军事组织BLADE，直率而富有正义感。在地球时属于统合政府军特殊作战车辆教导队（通称DOLL队），当时是艾尔玛和伊莉娜的长官。虽然年纪尚轻经常常失言，但率真的性格深受伊莉娜的仰慕。

拉奥

CV：藤原启治



民间军事组织BLADE的队长之一，其战斗能力和判断力让同为队长的艾尔玛都甘拜下风。言行举止虽然处处给人冷漠的印象，但内心其实相当热情体贴。从美国陆军时代开始他就是达格拉斯的好战友。

达格拉斯

CV：小山力也

BLADE组织中尤其擅长操纵DOLL的成员，全面掌握优秀的战斗技能。在略显严肃的容貌之下，其实有着很容易受人“欺负”的好脾气。特别是在DOLL测试失败时会立刻被琳教训一顿。在地球时隶属DOLL队，曾是艾尔玛的部下。

●CHECK

豪华声优阵容！

在游戏初始，玩家需要设定自己的角色形象。本作的角色自定义选项不可谓不丰富，从性别、脸型、体型（包括女性的胸围）、皮肤（肤色、伤痕、黑痣等）、发型发色、眼睛形状和颜色、妆容（眼影、唇色、脸彩）等等都能进行设定，而且自定义角色的语音也由豪华声优阵容演绎。各位声控有耳福啦！

▼角色的Class（职业）需要通过解锁来逐步升级。不同的职业将拥有不同的技能学习路线、主要武器和能力。而且分支职业同样可以修炼，从而丰富角色的玩法。

◆男性语音	◆女性语音
[王道]浅沼晋太郎	[王道]前田爱
[宿敌]内山昂辉	[傲娇]佐藤利奈
[热血]宫下荣治	[细语]小仓唯
[优等生]立花慎之介	[大小姐]胜田诗织
[耽美]柿原彻也	[撒娇]内田真礼
[中二病]保志总一朗	[蠢萌]上坂堇
[军人]浪川大辅	[军人]田中敦子
[大哥]关俊彦	[性感]小清水亚美
[关西腔]小野坂昌也	[关西腔]白石凉子
[古代武士]田中秀幸	[和风]铃木麻里子

●CHECK

《异度之刃X》同捆版！

在网络直面会上正式公布游戏发售日的同时，本作的同捆版主机套装也一并公开了。对于喜欢“异度系列”但仍未入手Wii U的玩家来说，这个随游戏同一天发售的限量同捆套装大概会是一个不小的诱惑。除了黑色版的主机及配件之外，同捆特典都相当值得入手。感兴趣的朋友可别错过了哦。

●商品名称：Wii U ゼノブレイド クロスセット

●发售日：2015年4月29日

●零售价：35,000日元（不含税）

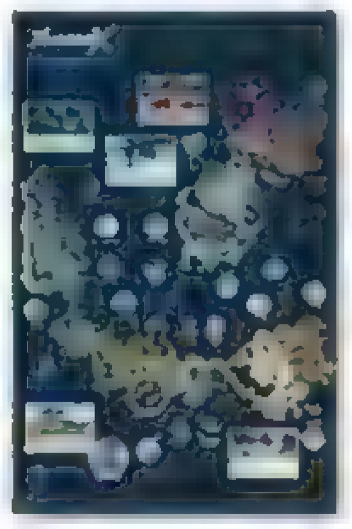
●同捆内容

< Wii U >
- Wii U本体 黑色 32GB
- Wii U GamePad 黑色
- Wii U GamePad 触控笔 黑色
- Wii U GamePad 充电底座
- Wii U GamePad 直立架
- Wii U本体直立架 黑色
- Wii U本体AC适配器
- Wii U GamePad AC适配器
- HDMI线缆

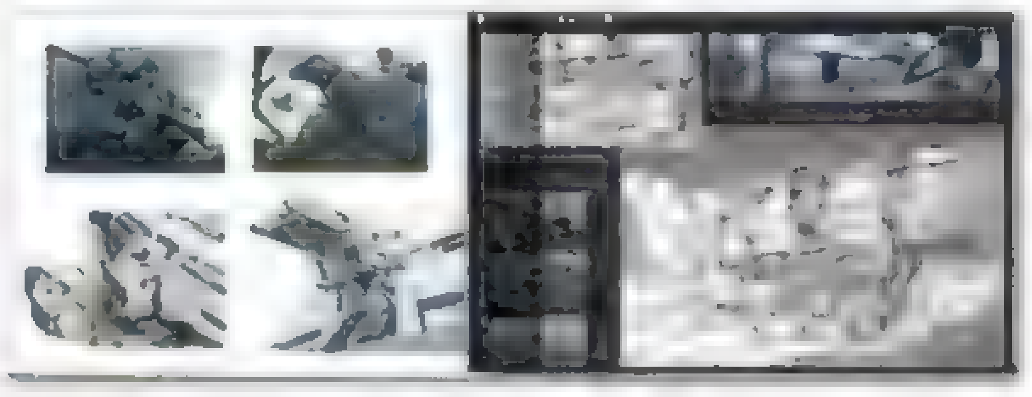
<游戏>
- 实体版《异度之刃X》（同捆版特制双封面包装）

<同捆版专属特典>
- 《异度之刃X》艺术设定画册
- 《异度之刃X》特制大地图
- eShop预付费点卡1,000日元（特别版卡面设计）

ニンテンドープリペイドカード
1,000円
（オリジナルデザイン）



「XenobladeX」
特製マップ



「XenobladeX」アートブック

COMMENT

本作目前公开的信息大多集中在游戏的开放世界和系统方面，而下次释出的情报将是战斗装甲DOLL。仅从战斗系统来看，游戏在自由度上无疑会有相当精彩的表现。不过作为一款日式RPG，剧情也是许多玩家看重的要素，而至今的情报却未能很好地展现这方面的魅力。本作究竟能否平衡开放世界玩法和剧情的比重，让我们拭目以待。

顺带一提，关于《异度之刃X》的名称，日版游戏名为“XenobladeX”，不过注音假名为“ゼノブレイド クロス”，所以名称的最后虽然写作“X”，但实际上应该读作“Cross”。而美版游戏名为“Xenoblade Chronicles X”，在官方直播展示中直接读作字母“X”。至于中文译名，恐怕还是直观地按照美版来读作“X”的玩家比较多吧？

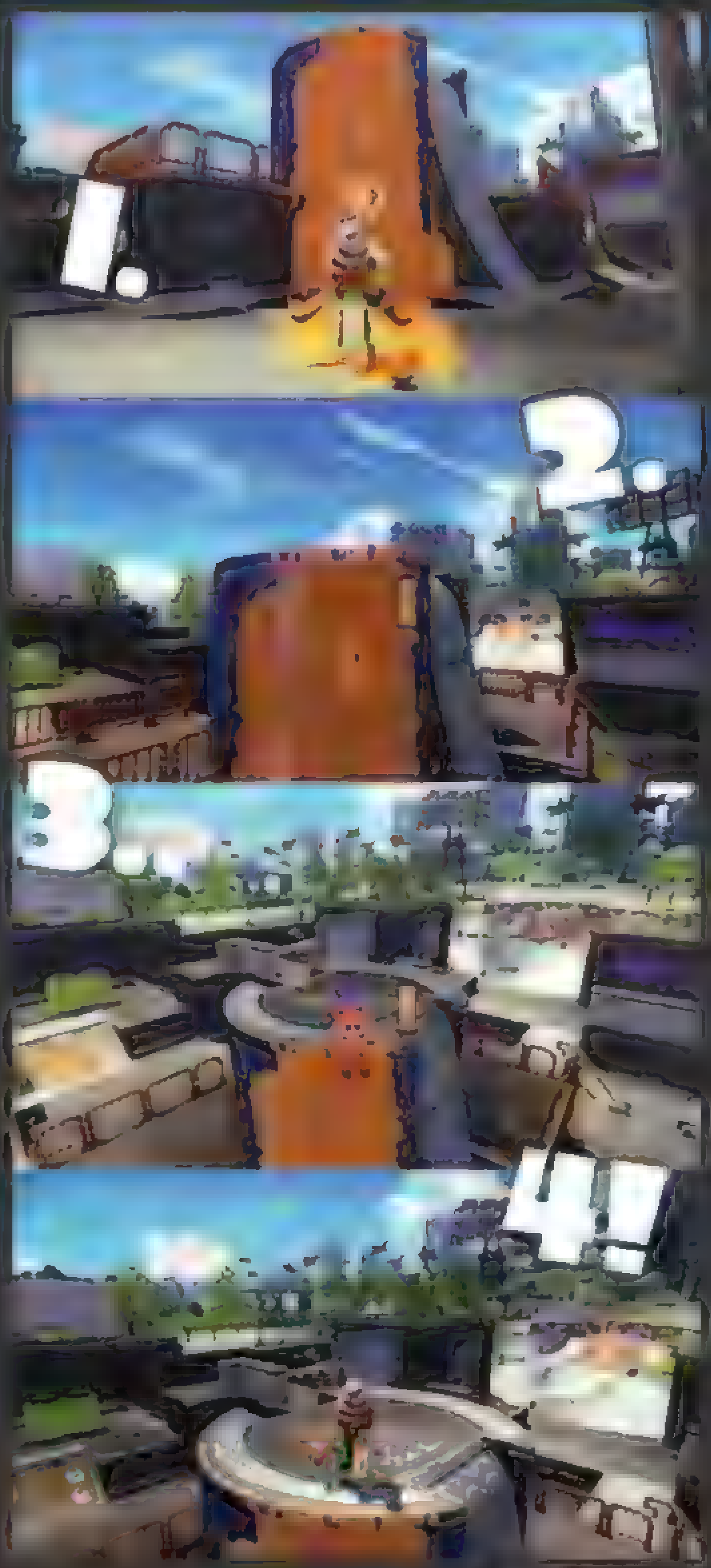
《油彩军团》第一次与我们见面是在 E3 2014 的任天堂网络直面会上，相隔半年，本作在陆续释出新要素之余，也终于预定在 2015 年 5 月全球同步发售。作为一款以创意为卖点的动作射击游戏，《油彩军团》从概念产生伊始就充满了让人意想不到的点子，本次前线狙击就将为大家介绍一下游戏背后的这些有趣的故事。

油彩军团	Nintendo	动作射击
Wii U Splatoon		日版
售价未定		

你的地盘我来涂！

由于《油彩军团》是一个全新的原创作品，而且还是任天堂产品中并不常见的注重对战的动作射击游戏，在初次曝光之后本作就吸引了众多玩家的注意力。

比起一般动作射击游戏的“抢人头”，《油彩军团》为我们带来了一种全新的玩法概念。玩家除了要将对手打爆之外，更重要的目标其实是“抢占地盘”。玩家将化身可以变形为乌贼的人型生物，自由地在两种形态中切换。在人形态时，通过各种武器可以喷射油彩到场景当中，然后切换到乌贼形态，就可以潜入地面和墙壁的油彩区域高速游动。在乌贼形态时，武器的油彩会逐渐补充，但是进入另一方队伍的油彩将迫使玩家现身并陷入行动迟缓的状态。在 4 对 4 的限时竞争中，胜负将由双方喷涂的区域面积来决定。



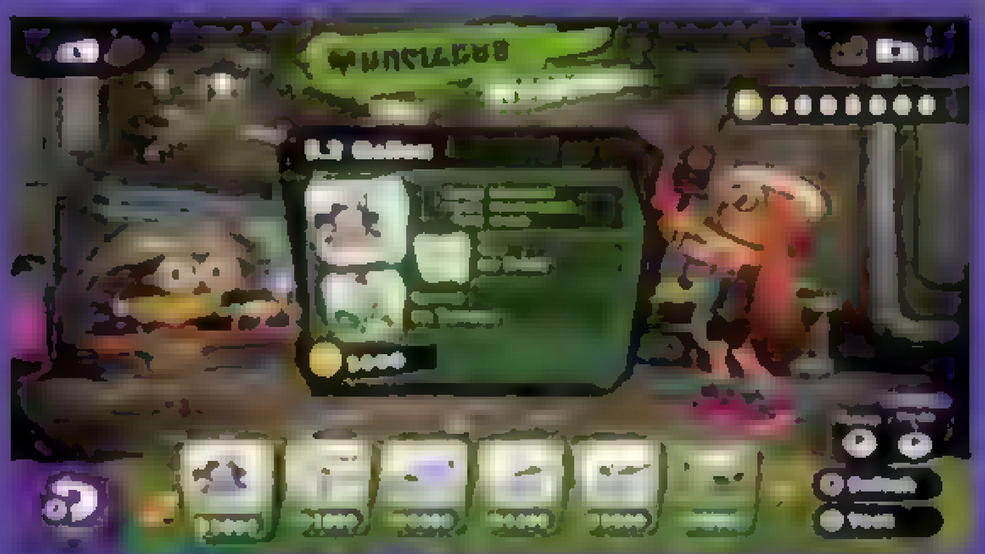
▲▶乌贼形态不仅可以利用墙壁的油彩来高速移动和攀爬，而且能够跳跃避开对方的油彩。据说现实世界中也会有乌贼跃出水面进行短距离飞行的情况。

© 2015 Nintendo

街头广场潮到爆

作为乌贼世界的标志性建筑物，巨大的乌贼铁塔坐落在乌贼都市的中心。而围绕铁塔的广场上聚集了潮到爆的乌贼们，他们都是玩家的替身，通过 Miiverse 出现在这里。此外广场上还有各种商店，贩卖着武器装备。利用对战模式中赚取的金钱，玩家可以购置多种武器，以及头饰、衣服和鞋子三个部位的装备。这些物品无一例外地都相当有街头涂鸦的风格，无论怎么搭配都显得非常时髦。

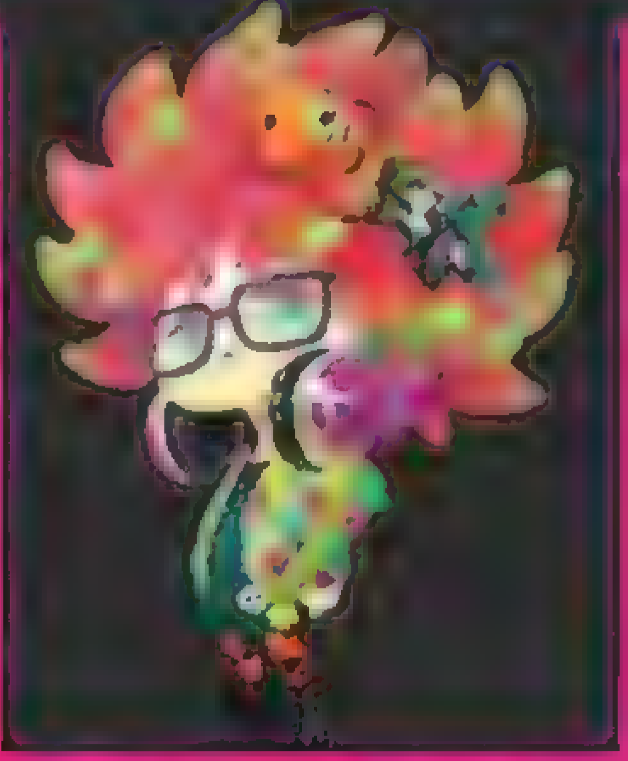
武器店



▲以5.2加仑炮三件套为例，即主武器的容量约为20升，且有着射程、攻击力和发射频率三个基本属性。副武器为防护盾，而特殊武器则是可以使出油彩龙卷风的招式。

在武器店可以买到主武器、副武器以及特殊武器三件一套的装备。其中特殊武器需要通过喷涂积攒能量槽才能发动攻击，而每种套装搭配的副武器和特殊武器对战斗方式都会有影响，需要因地制宜。

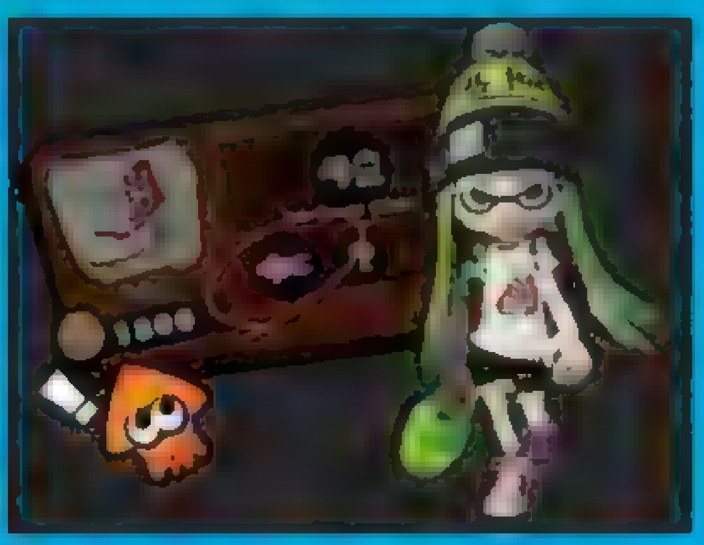
头饰店



▲[illegible]

头饰包括帽子、耳机、发箍、防风镜和头盔等等头戴装饰品，对于战斗性能都是有辅助效果的，比方说增强攻击力。不过想要外观还是内在，完全由你来决定。

鞋店



▲在基本的性能下方还有两个问号图标，是否预示着装备本身还会有更进一步的升级系统？

鞋店的店主看上去明显是一只所有手脚上都穿着鞋子的炸虾，被烹调过的他在这个到处都是海洋生物的世界里似乎有些另类。店里的鞋子从运动鞋到靴子应有尽有，百搭多变。性能上则是可以改变角色的移动速度。

服装店

▼从最简单普通的运动衫到外套，贩卖的价格差距还是蛮大的。

服装店的店主越前，是一只越前水母。不管是男装还是女装，这里的商品系列都是一致的，不必担心买不到心仪的款式。

英雄模式：乌贼大战章鱼！

随着情报的增多，《油彩军团》的游戏模式也逐渐明了。除了最初公布的“4V4”的 8 人联机模式之外，玩家也可以离线进行“英雄模式”的游戏，而这种单人模式还将展现出本作世界观设定中更加不为人知的一面。

在英雄模式中，玩家将要操作一名角色潜入地下世界，跟章鱼军团对阵。在本作的背景设定里，地下世界的这些章鱼的目标是侵略乌贼的世界。结成军团的章鱼除了长着一副丑陋的脸孔之外，其设定也是非常搞怪。他们之中的某些种类在巨大的头下直接就长着一双似乎穿了黑色袜子的猥琐大腿，虽然没有类似双手和躯干的部位，但是实际上他们头顶的那根触手无比灵活，可以用来控制操纵杆，驾驶脚下的气垫船。而气垫船同时也是他们的武器，可以发射强力的墨水攻击。只不过相对地这些章鱼的智力却很低下，身为乌贼的玩家只要藏到地下，就可以将他们甩掉。

▲章鱼（触手？）军团从头到脚都散发出一股贱贱的气息，让人见面就想把他们干掉。

海洋生物的黑科技

▲以电鲶为原型，看起来像个灯泡的“电池鲶”，由于电鲶自身可以发电，在乌贼的世界里被当成是一种重要的能量源，英雄模式之中乌贼与章鱼战斗就是为了从章鱼军团手中夺回宝贵的电池鲶资源。

▲海绵被认为是“最原始最低等的水生多细胞动物”。在英雄模式里面，海绵疑似被章鱼军团用作一种特殊的机关平台，当海绵吸收到乌贼的墨水时会膨胀，反过来当吸收了章鱼的墨水时则会收缩。看来这将会成为分秒必争的一种重要机关。

▼发射强力墨水球的大炮，在穿过海绵的时候似乎也会起作用使其膨胀，同时还把章鱼从气垫船吓得跳了起来。看起来一副蠢样的章鱼军团究竟是从哪里获得如此威力劲爆的大型武器的呢?

“鱿”彩军团是怎样炼成的?

《油彩军团》的三位主创人员对游戏的创作理念和制作经纬进行了一番介绍。野上恒是本作的制作人，曾经担任《耀西岛》的设计师和“《动物之森》系列”的导演；天野裕介曾参与《新超级马里奥兄弟2》的制作，阪口翼曾为《塞尔达传说 黄昏公主》设计角色，他们都是本作的导演。从下面精选汇总的访谈内容中不难看出，这样一款以新面貌展露在玩家面前的作品的各种创意，都是经历了许多推敲和尝试才能定型的，也让人更加期待成品的实际表现。

■掉到水里的乌贼就这么挂了……

►巨大的毛笔刷横扫VS大容量炮击。

创意的原点

野上：TPS类的游戏是任天堂较少涉猎的领域，而这次的开发团队里面大都参加过Wii U首发游戏的制作，对于这台主机能够实现怎样的新玩法非常感兴趣。许多点子经过筛选之后留下来的就是《油彩军团》。实际上，游戏的原型是由团队的主程序员提出来的。他最初做的版本只有一些像豆腐块一样的角色，不过“通过喷墨水来争地盘”这样的玩法当时就已经确定下来了。

阪口：原型阶段我们尝试了各种方案，发现4对4的形式最合理。因为人多了，每位玩家做出的行动对战场的影响力有限，但是人少了，每个玩家又会感觉自己忙不过来。

天野：这主要还是因为游戏的目标不是杀敌，而是利用地形来抢夺涂色的面积。我们认为市面上以杀敌为主的射击游戏，实际上在团队协作这一块之所以会让人感觉有趣，很大程度上是因为团队成员意识到自己应该分担某种责任，从而为了整个队伍的胜出而完成某种战略。

阪口：所以在《油彩军团》里面，我们的目标是让玩家体验到分工合作的乐趣。不仅是考虑应该进攻还是防守，而且要利用各种场景和地形，更重要的是，利用本作独一无二的移动方式和武器装备，尝试到不同的位置去喷射油彩，抢占地盘。比方说你可以和队友合作，让他为你喷出一条路来，然后快速游动。

野上：除了主要的网战模式，游戏还有更加注重动作性的英雄模式，而本地对战也会以某种形式呈现，敬请期待。

阪口：虽然各种模式的操作都是共通的，但是对战里面主要是为了喷涂，而英雄模式的喷涂只是移动的手段。玩家们可以在英雄模式里面练习一些技巧，然后去和其他人对战。

团队默契即乐趣

野上：全世界的玩家都可以在网战里面匹配到，我们计划加入等级系统，水平相近的玩家会随机匹配到一起游玩。因为只要看看GamePad的地图，就可以马上分辨出哪里是激战区，所以我们希望玩家自行判断并做出抉择，而不是类似听“队长”的语音指挥去行动。

天野：实际玩起来相信大家都会有同感，这款游戏的节奏很快，因为可以隐藏和高速移动，随时改变的状况会让人措手不及，加入沟通的方式反而不适合。而通过地图直观地判断全局，每一位玩家都能够感受到默契的重要性，自己的战术实施起来也很容易。

野上：全球对战时用语言交流不便，也是我们考量的一个方面。顺带一提，为了避免分散玩家的情况，我们在网战之中不会设置一大堆对战模式，只要进行随机匹配，全世界有8个人在匹配，那么就可以开玩，所以对战中的角色都是真实的玩家，不会有AI补充的情况。虽然说对战时没有语音，但是在结束之后，刚才的玩家角色都会出现在广场里面。这时玩家就可以查看他们的留言和装备。

◀在第二屏直接就看得到双方的占领情况，队友的位置也都一目了然。

为什么是鱿鱼？

野上：简而言之，选择鱿鱼（乌贼）是因为它和我们想要实现的游戏特色完全吻合。除了玩法之外，比如乌贼类似箭头的外形就很适合用来当做图标。

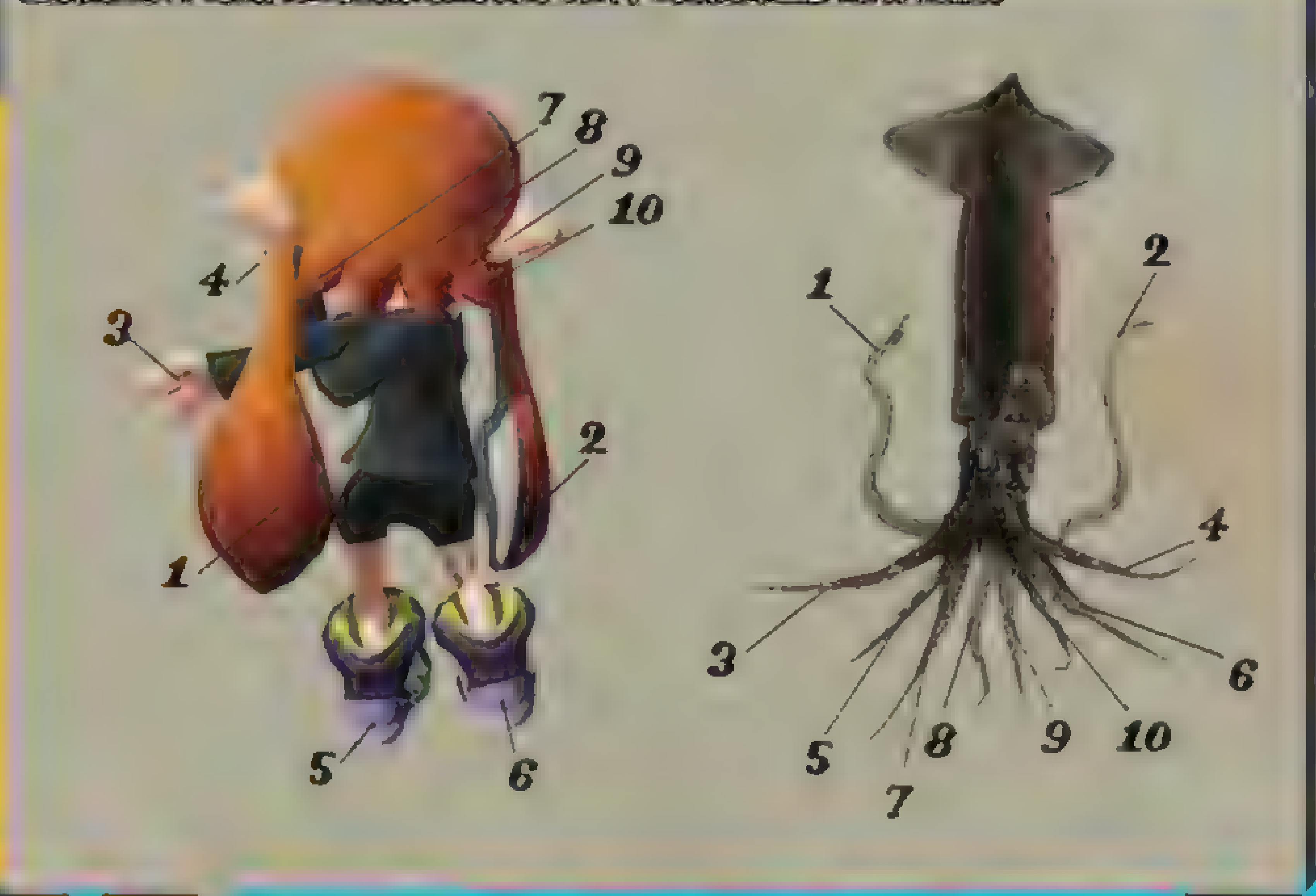
天野：当时是想让“人形”的角色拥有各种各样的动作，但是等游戏的特点慢慢增多之后，只有人形态的话各种机制就会变得混乱起来了。我们对玩法进行梳理，最后决定让人形态负责行走和攻击，然后需要切换到另一种形态来加速移动。

阪口：在乌贼的想法还没确定的时候我们还把它叫做“墨水形态”，这种形态下玩家无法攻击，但是可以潜行。然后我们为这个形态分配了ZR键来切换，并且成为了游戏的基本玩法。

野上：其实马里奥等其他原有的形象也考虑过，比如《马里奥赛车》里面就有可以喷墨的东西（笑），不过要体现这款游戏的所有点子，还是应该创造一个全新的形象。

天野：英文叫做“Inkling”，不过在日本还是习惯昵称“イカ”。（即乌贼，官方的宣传中经常用来代入同音词中玩起“イカがでしょうか”之类的谐音梗。）

■该图显示了乌贼人和乌贼的对应关系。另外，乌贼比章鱼多出两只触腕。



改变玩法的3种武器

野上：大体上我们制作了三种类型的武器，喷枪、滚筒和蓄力枪，除此之外还有派生的形态，往后会逐一公布。

天野：为了让玩家可以长期玩下去也不感到厌腻，我们故意制造了一些可以在特定场合下引起突发状况的东西。设计武器的时候就是以此为出发点。

阪口：基本上我们会根据人形态的跳跃距离、乌贼形态的飞行距离和射击距离来调整，让一些武器拥有性能上的侧重点。

野上：根据地形特点来占据有利位置，让手上的武器发挥最大作用，随机应变也是本作的好玩之处。

阪口：后来我们发现单靠武器还是有些单调，毕竟每个人的武器都大同小异。所以又加入了头饰、衣服和鞋子的装备，这样每个玩家的能力又有更大的变数了。当然了，为了公平起见，在单机的英雄模式里面是不能赚到金钱的，只有在对战中慢慢积累，才能提升等级和赚到金币来自定义自己的角色。

▶喷枪（右）是基本的武器类型，高速射击兼顾了攻击和喷涂，平衡性和灵活性突出。滚筒（中）虽然攻击距离比较短，但是可以高效率地进行大范围的涂抹，近战时的威力不容小觑。蓄力枪（左）的射程距离固然最长，而且可以释出大量油彩，但是攻击频率和遭遇战时的性能就相对低了许多。队伍成员选择怎样的武器，很大程度上会决定了他们在作战中的定位。

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

COS角色：国夫
出自《热血进行曲 大运动会 全明星特别篇》
Coser：梦叶

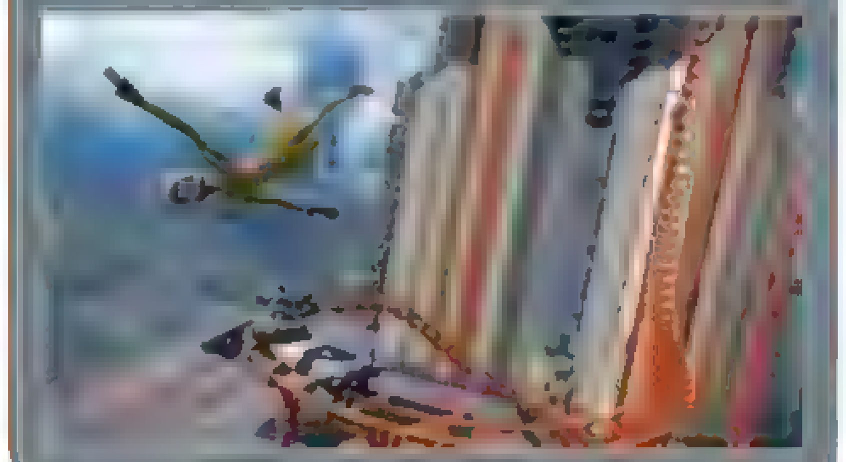
尖叫乐园 ScreamRide

XOne/X360

21

■Microsoft ■模拟经营
■2015年3月3日 ■美版

【游戏简介】《尖叫乐园》是一款异色风格的模拟经营游戏，一改过往乐园主题作品以欢乐和取悦游客为目标的形式，改成了在架空的未来世界背景当中，丧心病狂的未来公司与对刺激项目严重上瘾的游客进行各种大型机动项目的实验。玩家除了建造，还要兼顾驾驶过山车等具体游戏项目操作。



游戏一如预期地荒诞而疯狂，不过令人意外的是玩家除了建造乐园还得亲手去操作，玩起来别有一番趣味，后期高难度的赛道非常考验玩家操作功夫，而在熟悉游戏的系统后，玩家还可以在沙盒模式当中利用解锁的素材脑洞大开自由建造。但是游戏模式较少和过于风格化的背景设定限制了其表现。

虽然很有高科技感觉，实际上就是几种迷你游戏的合集，不过要求并不低。玩家不仅要过关，还要尽量拿到高分，从而解锁新的项目。**游戏的卖点是真实的物理效果，破坏建筑物后引发的一连串效果看上去比较带感。总的来说可玩性不足。**游戏的售价也有些高昂，普通玩家可能不会买账。

想法比较新颖的过山车主题游戏，控制云霄飞车在不同的轨道之间飞跃刺激感十足，破坏模式的物理效果也让人感觉十分爽快，而类似自定义模式的轨道搭建则一圆玩家的创作欲望。不过游戏新鲜感过后，略显单调的模式设计让人觉得可玩性不足。

热血进行曲 大运动会 全明星特别篇

ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会-オールスタースペシャル-

PS3

22

■Arc System Works ■动作
■2015年3月5日 ■日版

【游戏简介】本作是FC平台同名动作游戏的高清重制版，原作以运动会为主题，共有4种项目可供选择，继承了"《热血》系列"大乱斗性质的玩法，玩家可以选择不同学院的角色参与比赛。本作保留了原作的所有要素，在把画面高清化的同时加入了新的剧情模式，4人同屏对抗也是游戏的乐趣之一。

高清化后的画面简单艳丽，4个游戏项目的玩法并未有太大改变。**新加入的剧情模式是一大卖点，众多经典角色的再登场以及必杀技的全新演绎绝对会让老玩家们感动不已。**不过游戏虽然是2D像素风格，但在同屏人数过多的情况下会出现拖慢，没有增加新项目也是一大遗憾。

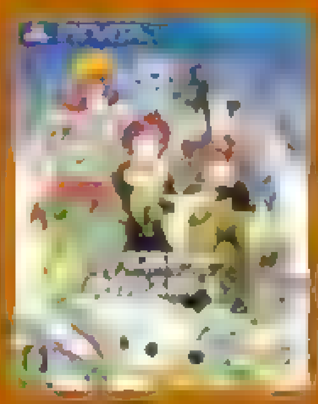
游戏的打击手感十分出色，丰富的效果音也使爽快度倍增。角色数量方面不仅有全明星阵容保证，背景设定里还注明了每一位角色的详细介绍。自由模式可自定义内容中还收录了不少FC时代的经典BGM，剧情则是单纯的"热血高校"。不足之处在于项目种类太少，高清化的画面还会出现掉帧卡顿的情况，没有中文版也是一大遗憾。

在创造模式中能够设定角色的外观、能力和必杀技，甚至是整支队伍和比赛的流程，然后到在线联机模式的大厅配对时选来玩。可以说是顺应了时代潮流，又不失经典元素的一款作品。收录角色和技能种类丰富，但单人模式中由于竞技项目不足，在解锁众多新角色的过程中会显得重复度过高。

数码宝贝物语 网络侦探

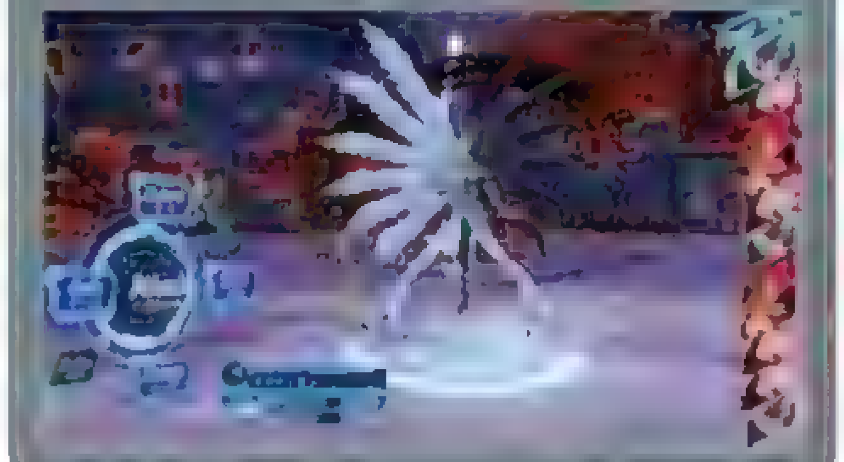
デジモンストーリー サイバースルゥース

PSV



热血推荐 26

【游戏简介】PSV平台上首款《数码宝贝》题材的作品，游戏讲述了失去肉体的主人公，以网络侦探的身分穿梭于电脑空间与现实世界，探索事件背后的真相。游戏中玩家可以自由地培养属于自己的数码宝贝，和它们并肩作战，共同挑战强敌。13位传说中的皇家骑士也会作为故事的关键角色活跃在游戏的舞台上。



游戏各方面都有不俗表现，没有什么明显的硬伤。作为一款RPG，20章的流程和丰富的支线保证了耐玩度；而作为一款数码宝贝题材的作品，它涵盖了240种数码宝贝、全面的进化和退化系统、乐趣十足的养成元素等，服务粉丝的同时也让练级过程不再枯燥，入手各种帅气数码宝贝时的满足感不言而喻。

作为一款粉丝向游戏，本作的表现超乎寻常，游戏的画面水准属于PSV平台上乘，数码宝贝不仅数量众多，而且建模十分良心，高还原度的必杀技演出更是让粉丝们热泪盈眶。而足够长的流程再配合丰富的支线与养成要素，使得本作具备了一款优秀RPG所应具备的所有素质。

无论作为一款RPG，还是作为粉丝向的动漫改编作品来说本作表现都非常出色。**游戏集合了育成和战斗要素，数码兽的数量众多，众多高人气的数码兽都有参战，而且还有一些原作中没有的进化，相信每一位粉丝都会为之感动。**不过迷宫设计显得千遍一律而且不能调整视角，算是小小的不足。

遥远的时空中6
遥かなる時空の中で6

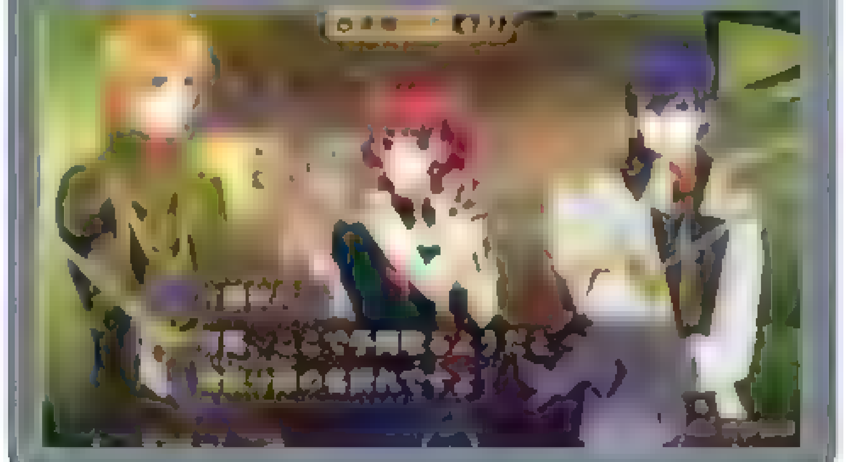
PSV/PSP

热血推荐 24

■BNGI ■[illegible]

■2015年3月12日 ■[illegible]

[游戏简介] 作为首部登陆 PSV 的“新罗曼史系列”，《遥久6》并非以日本古代为背景，而是选择了距离现代较近的大正时代，走的是回归初代的路线，战斗系统进行了革新，画面风格也焕然一新，新的“八叶”声优沿用《遥久5》的阵容，数量庞大的札收集也充实着本作的耐玩度。

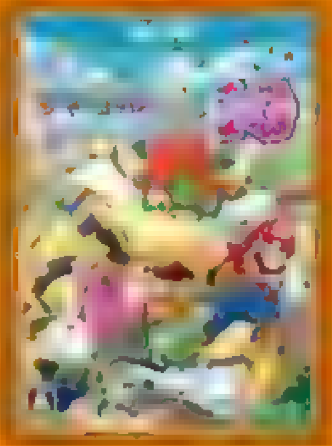


本作的行动模式回归系列初代的风格，让习惯了《遥久3》之后作品的玩家有些不太适应。**战斗风格的大改看得出本作的野心，但是战斗节奏较慢。**PSV 版的画面比 PSP 版要漂亮很多，CG 也十分精美。主角黑龙神子的声音令人虎躯一震，只可惜本作和历代作一样，主角没有语音。

本作的时代背景变成了相对近代的大正时代，科学和神话并存的故事背景使得本作和系列前几作略微不同。系列传统要素诸如强大的声优阵容、精美的人设和 CG 等，本作都继承了下来。自定义战斗难度和恋爱事件发生条件查询等人性化功能的加入更是让玩家能全身心地投入到与心仪帅哥谈恋爱的伟大事业中去。

作为一款恋爱养成游戏，本作的画面表现出色，战斗在游戏中占得比重不输于恋爱部分，卡牌的形式以及相关收集很有新意。恋爱部分依然是游戏的重头戏，性格各异的男性角色绝对可以满足女玩家们的不同需求，数量众多的结局也使游戏有着十足的耐玩度，诸如好感度查询等人性化设定也使得新玩家可以很快上手。

马里奥派对10
マリオパーティ10



Wii U

热血推荐 25

■Nintendo ■益智

■2015年3月12日 ■日版

[游戏简介] 《马里奥聚会》系列一向是多人同乐的最佳选择，类似大富翁式的玩法简单易懂，还拥有数量众多的迷你游戏，每一个迷你游戏不论在玩法还是创意方面都充满乐趣，玩家需要互相陷害才能在游戏中胜出，本作是该系列首次登陆 Wii U 平台，结合 GamePad 等新外设又添加了新的玩法。

本作新增的库巴模式非常有挑战性，就算是 4 名玩家联手，面对由另一名玩家控制的库巴时也是压力山大。而控制库巴的玩家不仅能以库巴的视角进入游戏，还可以利用体感等方式参与其中，特别是在释放火球时，仿佛有一种库巴附体的感觉，而另一个针对 amiibo 增加的模式其实是在变相吸引玩家购买更多的 amiibo。

本作继承了系列的高素质，虽然是传统的大富翁玩法，但有多张地图可供选择，新增的随机要素也十分有趣，各种玩法不同的迷你游戏确保了重复游戏时的新鲜感。除了传统模式，新增的库巴模式与 amiibo 模式也是一大亮点，扮演库巴的玩家可以获得与其他玩家截然不同的游戏体验。

虽然可以 4 名玩家一起行动，但依然是大富翁类的游戏方式，游戏似乎有一定的 AI 辅助，因为每当任何一名玩家与其他玩家差距较大时都会有一只“系统 AI”出来平衡大局，丰富的小游戏种类玩起来几乎不会重样，这次还加入了以库巴为主题的 4V1 形式小游戏，5 人同乐的场面让本作的“友情破裂值”再次提升了一个档次。

奥尼与黑暗森林
下载游戏

Ori And The Blind Forest

XOne

■2015年3月11日

■19.99美元

■Microsoft ■动作

推荐度 9.5 /10

在 E3 展上试玩的时候就觉得颇惊艳，但还是被游戏最终成品的质量所震惊，美术风格和音乐水准超乎想象，关卡设计巧妙有趣，角色动作行云流水般顺畅。可惜一些小 BUG 和通关后无法继续补收集的设定令其白璧微瑕，成就当中有些条件难度要求也显得过于苛刻。

绝地战兵
下载游戏

Helldivers

PS4/PS3/PSV

■2015年3月3日

■19.99美元

■Arrowhead Game ■动作射击

推荐度 9.0 /10

超硬派的游戏体验，无比丰富的装备与技能搭配，兼具爽快感与策略性的任务设计，敌人种类多样且打法不一，游戏的背景设定也颇具内涵，纸娃娃系统可以让玩家自由搭配出属于自己风格的游戏角色。出彩的系统细节设计使多人模式成为了对玩家之间默契配合的终极考验，高难度地图下所带来的临场感和压迫感无与伦比。

横行霸道V 抢劫任务
DLC

GTA Online Heists

PS3/PS4/X360/Xbox One

■2015年3月10日

■免费

■2K Games ■动作冒险

推荐度 10 /10

已经无法用言语来形容 R 星的强悍了。这个完全免费的 DLC 表面上只追加了 5 个任务，但实际上内容包罗万象。每个任务分为好几个步骤，内容精彩程度丝毫不逊于故事模式，不过这回支持最大 4 人合作，好玩到爆！这个 DLC 把游戏境界又提高了一个档次！

孤岛惊魂 4
DLC

Far Cry 4

PS3/PS4/X360/XOne

■2015年3月10日

■13.99美元

■2K Games ■主视角射击

推荐度 8.0 /10

名为 Valley of Yetis 的 DLC 以身形巨大的雪怪作为主题，讲述了主角 Ajay 迷失在雪怪谷的番外故事。DLC 的游戏体验与本篇没有什么区别，仅仅是加入了雪怪以及冗长的防守战。DLC 并不继承本篇的存档，需要从头开始升级能力，好在 DLC 的升级比较快，因此玩家不必懊恼。

传说频道 Tales of Channel

栏目主持：秋沙雨

等各位读者们拿到这期杂志时距离《热情传说》的发售已经过了近两个月，想必这时候各位已经通关游戏了，本期的《TOZ》编剧访谈将为各位解说一下剧本背后那些不为人知的设定。《TOZ》发售之后BNGI没有公布关于下一部作品的情报，不过这期间各种关于系列各作周边的情报层出不穷，简直让人停不下买买买的冲动。同时关于今年传说祭的情报也已经公开，想必在三个月后就能等到新作的消息了吧。

Tales Of 游戏情报

热情传说

编剧山本尚基访谈精选

※以下文字包括有游戏本篇和结局后的剧透。

■艾莉夏相关的剧情部分描绘的是对于史雷来说“哪怕有着超乎常人的力量也无法跨越的高墙”，艾莉夏的思想十分纯粹，但是在面对名为现实的高墙时他们只能选择分别。在分别之际他们对彼此所说出了鼓励的话语，这里没有用常见的那种男女之间情情爱爱依依不舍的展开和描写也是为了能够更好地体现角色心情。

■因为史雷某种意义上也是那种明白事理的角色，哪怕胸中怀有热情，也不会光靠大声呐喊或者凭着气势来解决问题，而相对的，米库里欧就属于那种会非常直接表达自己感情的角色，这两人在一起时本作才算是有着一个完整的“主角”。

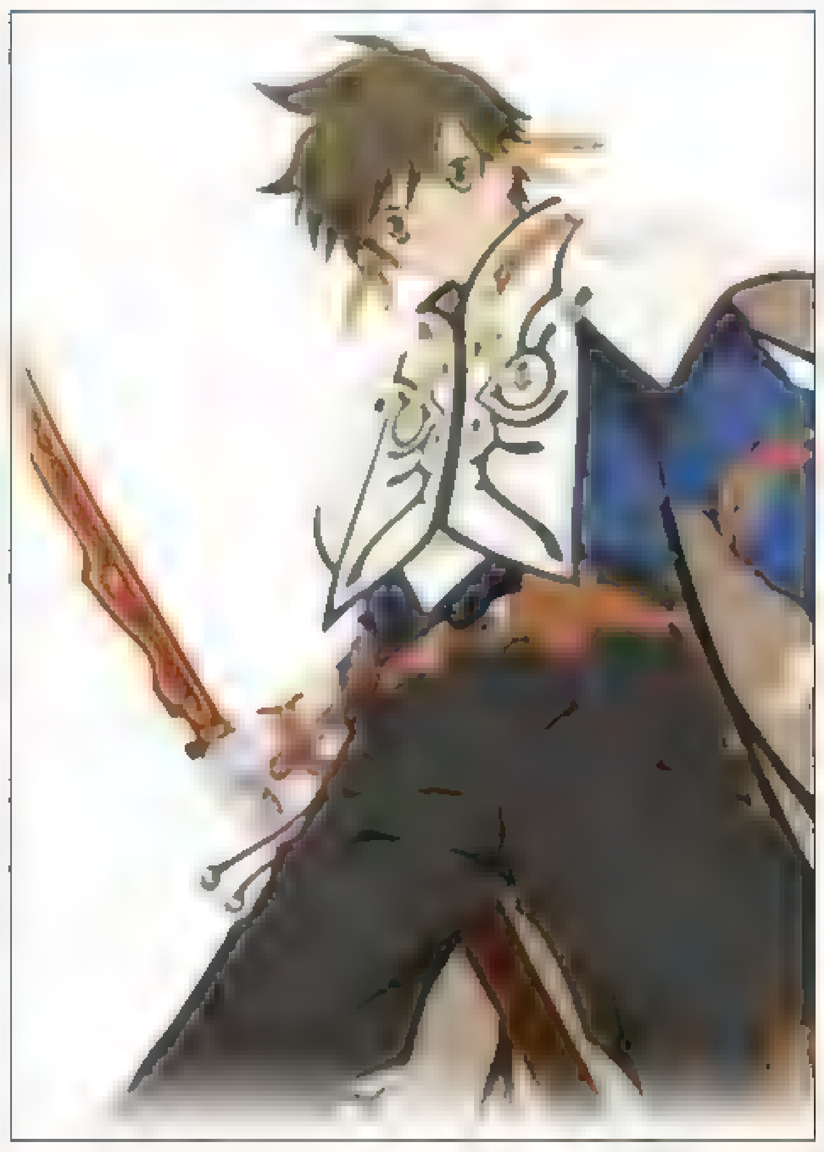
■在创作剧本时考虑到史雷的性格和立场等方面而降低了恋爱要素的优先度，不过“当男孩遇见女孩”依然是王道，所以开头就通过让史雷和艾莉夏相遇，从而让他接触到世界。但是艾莉夏归根究底还是个普通人类，通过与她的分别也让史雷重新认识到了自己的极限和所将面对的现实。罗泽则会在这方面辅助史雷。

■与其说罗泽是女主角，还不如说她是与史雷相对的存在，史雷、米库里欧或者莱拉等人往往会从同一个方向考虑事情，而罗泽可以从不同的方向找到些突破口。

■黑暗龟人支线的剧情演出是直接拿《无尽传说2》的建模演出来用的。

■山本为《TOZ》制作了将近3000年的年表，不过并不是所有的内容都出现在了游戏里，部分设定还处于假设的阶段。

■关于北方大陆：在罗兰斯帝国和海兰德王国开战前，整个大陆都处于和北方大陆交战的战乱时代里。北方大陆有着高傲不屈的骑马民族，在过去格林伍德大陆的人与他们经历了很长时间的斗争，但是在近代则由于火山爆发等原因北迁，之后的动向也不得而知。



■关于齐格飞（ジ－クフリ－ト）：这是运用了异大陆的技术所制作而成的武器，在格林伍德大陆里没有航船，那是因为格林伍德大陆整个都属于锁国状态，与外面的文明隔绝了开来。不过在过去格林伍德也许有过和异大陆进行往来的历史也说不定。

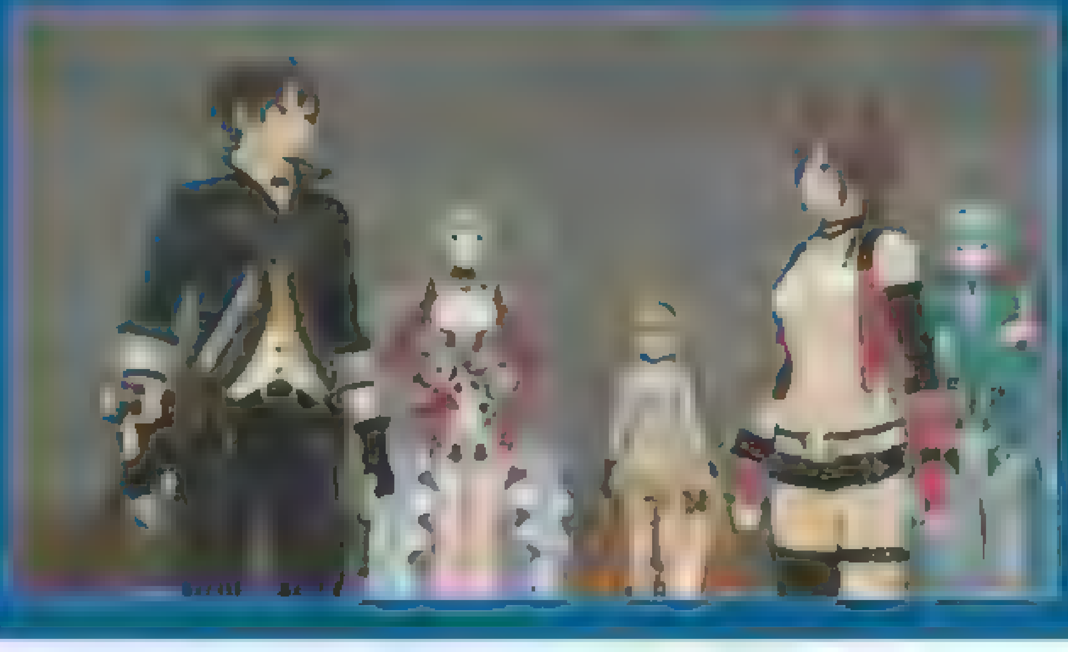
■关于史雷的沉睡：如果不描绘出纯粹地追逐着理想的主角身上背负着的风险，那么玩家就很难体会到他们做出的决心的沉重与背后的意义。史雷选择了赌上同伴们的性命与ヘルダルフ战斗，之后又以自己的时间作为代价和赌注，相信着人的善心和可能性，给世界带来了希望。而史雷的另一个梦想“巡回各地的遗迹”与时间并不冲突，所以就算献出了自己的时间，在他从沉睡中醒来的时候依然可以进行遗迹探索，他既没有放弃自己的梦想，也没有扔下作为导师的使命。

■关于结局后的米库里欧和天族的成长：在结局里罗泽死去时已经过了几十年，而在最后米库里欧出场时外表已经成长了不少，也就是说从史雷沉睡到最后米库里欧一个人进行遗迹探索时所经过的时间之长能够让一个天族成长到这种程度，没有数百年是不可能的。而天族的成长一定程度是能够依靠自己的意志来进行控制的，由于米库里欧从小就和史雷生活在一起，所以就和史雷一起进行成长。而结局之后的成长就是单纯地依靠米库里欧的意志来进行的，不过等到史雷醒来后和他再遇时认不出他来的话，米库里欧自己也很困扰，所以结局后的姿态也是米库里欧自己所期望的结果。

《TOZ》小盘点——荒神讨伐

在《热情传说》这次为数众多的DLC联动里，给人留下最深印象的战斗类DLC恐怕就要数《噬神者2》的荒神讨伐任务。

《噬神者2》的DLC配信是在《噬神者2 狂怒解放》发售前，所以这可以看作是对《GE2RB》的一次宣传。虽然《热情传说》这次与《噬神者2》的联动服装只有莱里乌斯和娜娜两件，但是新追加的荒神讨伐任务却是令人眼前一亮。玩家购买了DLC之后在剧情进行到序盘的一定程度后就能够在各地的宿屋开始进行荒神讨伐任务的十连战，战斗时的BGM也变成了“《噬神者》系列”最经典的那首战斗曲，在荒神讨伐任务里登场的荒神有オウガテイル、シユウ和系列最标志性的荒神ヴァジュラ，哪怕是在最简单的难度下，在“《噬神者》系列”里被玩家们虐成小狗的オウガテイル也能够在序盘毫不费力地教玩家怎么做人。值得一提的是，在十连战里登场的三种荒神的动作都得到了最忠实的还原，可惜主角史雷等人不是神机使，陷入多只中大型荒神的乱战后也没法用枪来将它们一炮轰飞，最后当两只ヴァジュラ凑在一起时瞬间让人有种回到一代《噬神者》里面对着好几只中大型荒神时的手无足措感。



©いのまたむつみ ©藤島康介 ©BANDAI NAMCO Games Inc.

Tales Of 周边动向

2015 年传说祭召开日期确定

一年一度的传说祭终于在《热情传说》发售后公开了召开的消息，今年的传说祭举办日期为 6 月 6 日与 6 月 7 日，一天一场，目前两天的参演声优都已经公开，日后也许还将会有追加。除了主持人依然为小野坂昌也（《仙乐传说》饰演泽洛斯），今年的副主持为植田佳奈（《圣恩传说》饰演帕斯卡尔）。目前已公开的参演嘉宾如下：

6 月 6 日：小西克幸（《仙乐传说》饰演罗伊德）、铃木千寻（《深渊传说》饰演卢克）、中田让治（《深渊传说》饰演梵）、木村亚希子（《圣洁传说》饰演卢卡）、上田佑司（《圣洁传说》饰演斯帕达）、伊藤加奈惠（《世界传说 光明神话 2》饰演卡农诺）、鸟海浩辅（《宵星传说》饰演尤利）、木村良平（《热情传说》饰演史雷）、逢坂良太（《热情传说》饰演米库里欧）、福圆美里（《热情传说》饰演艾多娜）

6 月 7 日：小西克幸（《仙乐传说》饰演罗伊德）、铃村健一（《神话传说》饰演塞内尔）、鸟海浩辅（《宵星传说》饰演尤利）、樱井孝宏（《圣恩传说》饰演阿斯贝尔）、代永翼（《无尽传说》饰演裘德）、泽城美雪（《无尽传说》饰演米拉）、近藤隆（《无尽传说 2》饰演路德加）、木村良平（《热情传说》饰演史雷）、茅野爱衣（《热情传说》饰演艾莉夏）、小松未可子（《热情传说》饰演罗泽）

《宵星传说》、《圣恩传说 f》等作官方小说开始配信数字版

“《传说》系列”各作都有着衍生的官方出版物，哪怕是作为外传的《风雨传说》也有着一部深受好评的官方小说。在近几年 BNGI 为了给新作角色们完善设定与背景而推出过各种各样的游戏本篇小说和外传小说。其中《宵星传说》的各外传小说无论是在质量还是在数量都远远超过近几年来的其他作品。在近期，Fami 通文库将《宵星传说》与《圣恩传说 f》的小说上架至 Book ☆ Walker、Kindle 等阅读平台。目前配信的作品有《圣恩传说 f 誓约之花》（共 2 本）、《宵星传说》游戏本篇小说（共 3 本）、《宵星传说 虚空的假面）（共 2 本）和《宵星传说 龙使的沉默》（共 2 本）。这几部小说在 Book ☆ Walker 都未限制地区 IP，所以各位读者们可以直接通过手机或 Pad 等掌上设备来进行购买。

《无尽传说 2 双极的十字路》广播剧 CD 第二卷将于 4 月发售

在去年，《无尽传说 2 双极的十字路》广播剧 CD 第一卷发售获得了原作粉丝的大好评价，在时隔许久之后，广播剧 CD 第二卷终于在玩家们的翘首企盼之中登场。该 CD 已于 3 月 15 日在电击感谢祭 2015 上先行发售，会场限定特典为明信片和**カスカベアキラ**绘制的小短漫。一般通贩的正式发售日为 4 月 10 日，售价 2970 日元。

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

传说频道

PS CLUB

集结PS3、PS4相关情报
PSN商城热点推荐

最近对于国内玩家来说最大的新闻莫过于国行 PS4 的发售日终于被官方确定为 3 月 20 日，首发游戏的价格也被一并公开。最近 PSN 上推出的《绝地战兵》虽然只是个下载游戏，但由于其极高的游戏素质和硬核向的游戏设定获得了来自玩家和媒体的不俗评价，喜欢共斗类射击游戏的玩家不容错过。而随着 3 月下旬的到来，《如龙 0 誓约之地》和《FF 零式 高清版》在这期杂志上市的时候大概就已经和各位玩家见面了。而作为本月的压轴游戏，《血源诅咒》自然也不容错过 .... 等等，小编我的钱包已经开始在哭泣了。

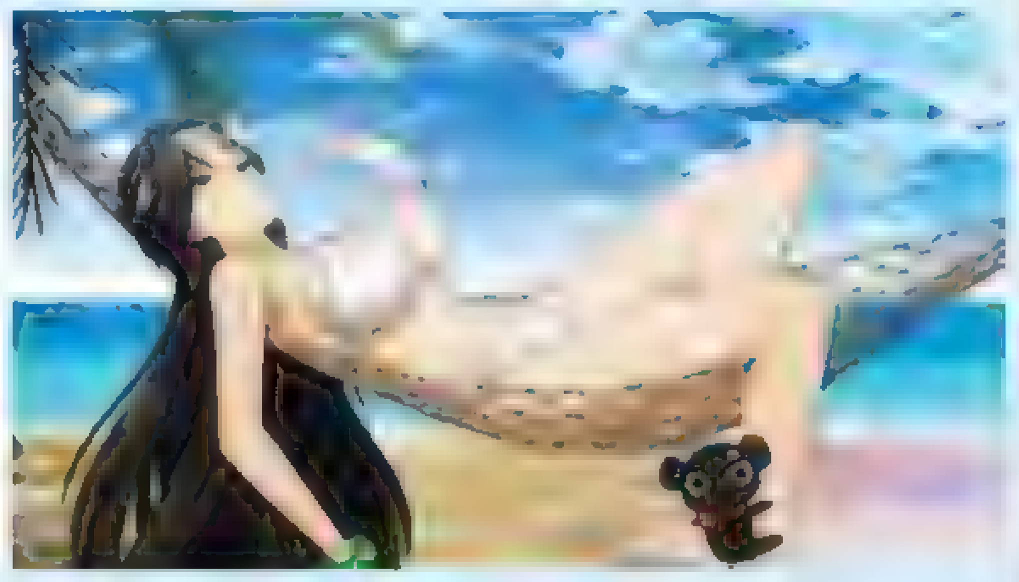
《未知海域 4 盗贼末路》确定延期至 2016 年春

PS4

原定于 2015 年内发售的《未知海域 4 盗贼末路》将会延期至 2016 年春才发售。本作的游戏监制 Neil Druckmann 在 PlayStation 官方博客称，由于本作尚有许多部分未完成，而且并没有达到本作应有的效果。为了让游戏变得更加完美，本作的发售日期将会推迟。对于大部分系列忠实玩家来说这无疑是个坏消息，但考虑到顽皮狗一直在游戏品质上精益求精，本次延期也算是喜闻乐见，想必在明年春季的时候本作也能以一个更为完美的姿态展现在玩家面前。

《闪乱神乐 ESTIVAL VERSUS 少女们的选择》繁体中文版确定

PS4



SCEH 宣布，《闪乱神乐 ESTIVAL VERSUS 少女们的选择》将会推出官方繁体中文版。本作日文版将于今年 3 月 26 日发售，对应 PS4 和 PSV 平台，而中文版发售日将暂定为 2015 年夏天，售价未定。以夏日、沙滩、庆典、泳装和爆衣为主题的本作无论是能使用人物数量、战斗爽快度还是绅士度方面都比前作有了不小的进化，首次登陆 PS4 平台也使得本作的画面相比系列前作精美了不少。虽然官方繁体中文版不能和日文版同步发售有点遗憾，但夏季发售也使以夏日为背景的本作显得格外应景，就让各位绅士 ... 咳咳 ... 各位玩家们敬请期待本作的来临吧。

PS4 独占游戏《直到黎明》发售日确定

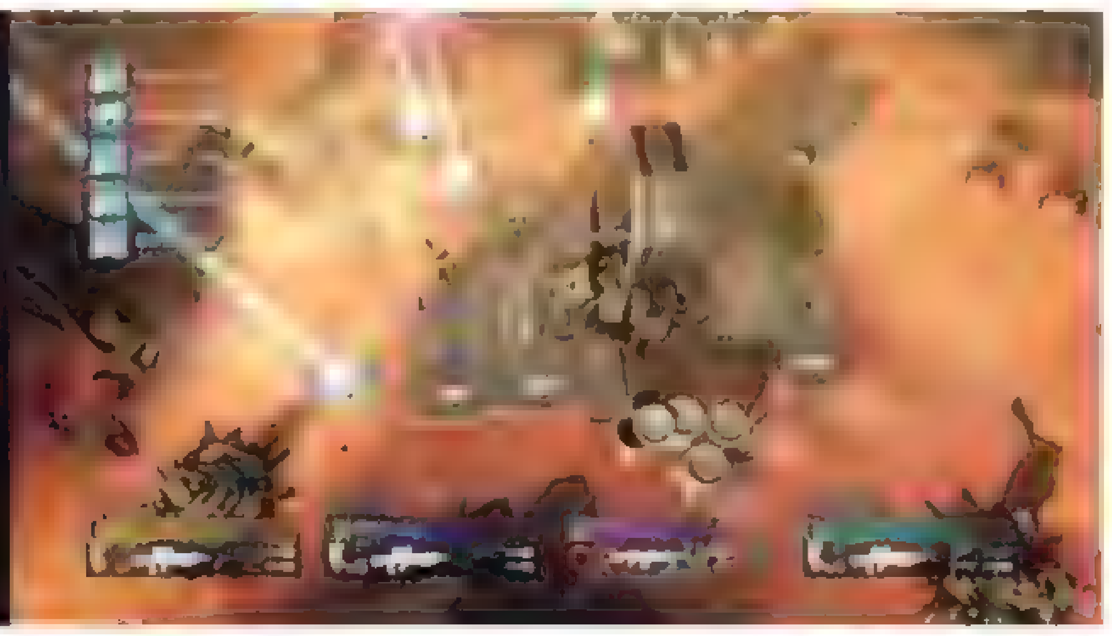
PS4

PS4 独占游戏《直到黎明》从发布开始就已经吸引了一部分玩家的注意。好莱坞恐怖电影经典桥段的重现、蝴蝶效应、多结局设定以及情侣被追杀这种喜闻乐见的剧情（喂）是本作的特色。制作组声称游戏中玩家的一切动作和选择都会影响剧情走向甚至结局，取决于角色的幸存状况和玩家在流程作出的选择本作共有一百多个结局。电影互动式的游戏方式也让人不由得想起了教 ... 哦不，暴雨和超凡双生，而在最近制作组也终于公布了本作的发售日，发售日确定为今年的 6 月 24 日。

最强大的敌人永远是你的队友——《绝地战兵》

PS3 PS4

曾开发过《魔能》（Magicka）的制作组“ARROWHEAD GAME STUDIOS”在 3 月 5 日于 PSN 推出了其最新作《绝地战兵》（Hell Divers），对应平台为 PS4、PS3 和 PSV，且支持 Cross Buy 功能。本作麻雀虽小五脏俱全，俯视角射击游戏加上多人共斗的概念使得本作很适合休闲的时候和小伙伴来上几局，友军伤害和如潮水般的敌人使得本作的难度不低且相当考验玩家之间的配合。本作到底有多红？仅发售三日官方就宣布玩家击杀的敌人的数量已超过一亿！玩家你还在等什么？快拿起枪向小伙伴的背后开火吧！（喂）



PS4 新 2.50 系统发布 全新功能前瞻

PS4

SCE 索尼电脑娱乐最近发布了 PS4 的新 2.50 系统（代号“幸村”）的部分新功能预览，虽然其完整功能和具体更新时间还没确定，但我们依然可以从官方暂时公布的信息中了解到一些喜闻乐见的新功能。

1. 奖杯功能增强。在游戏过程中，玩家获得奖杯的瞬间也会被系统自动截图并保存于 PS4 相册，而且最重要的是这次更新后，完成度为 0% 的奖杯终于可以被删除了。

2. 将支持 Dualshock 4 手柄控制器自定义键位，另外一些人性化功能，诸如文本发声阅读、字体变粗、字号变大、高对比度的 UI 界面、放大显示图片等功能都会加入。

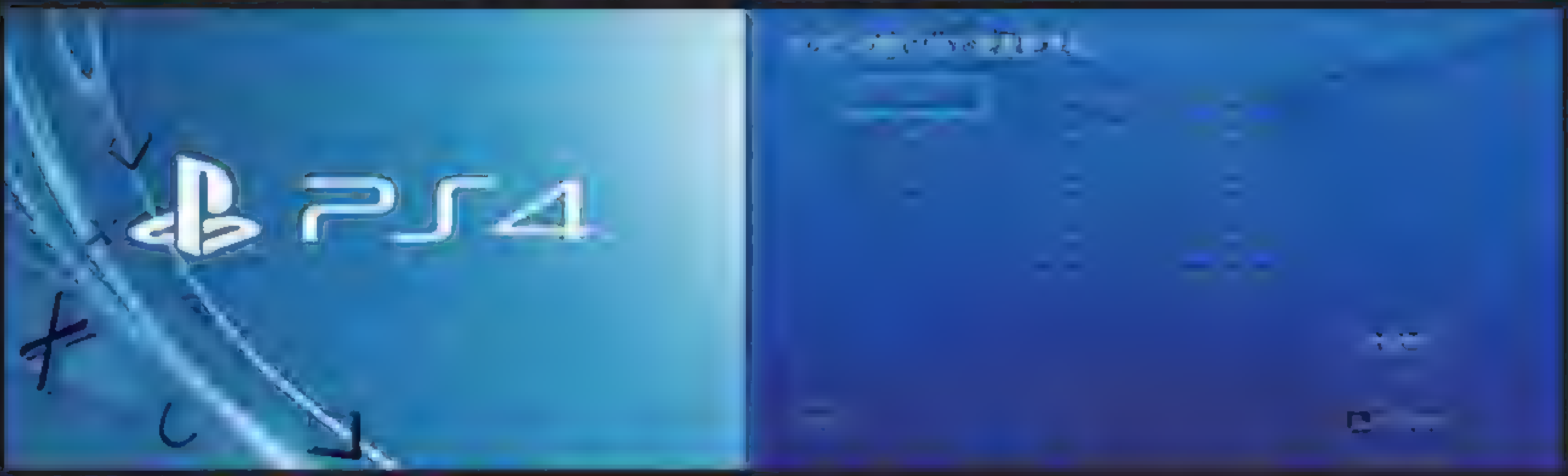
3. 遥控游玩与分享游玩，可支持帧数将达 60 帧每秒。在网络允许的情况下，PS Vita 与 PS4 之间的遥控游玩以及 PS4 与 PS4 之间的分享游玩都将会支持 60 帧每秒或 30 帧每秒的视频传输画面选项。

4. 支持游戏中开启休眠模式。休眠恢复功能将会支持所有 PS4 游戏，玩家只需在游戏中把主机设置为休眠模式，之后只需点选手柄上的 PlayStation 按键即可迅速继续游戏，而不需像以往一样要花费时间再开启游戏。

5. 新系统将支持副账号直接升级到主账号，而当副账号的主人年龄到达 18 岁时，其聊天和交易功能也会解锁。

6. 脸书好友搜索。链接上脸书账号的 PSN 用户能在 PS4 上搜寻其脸书的好友并发送好友邀请。

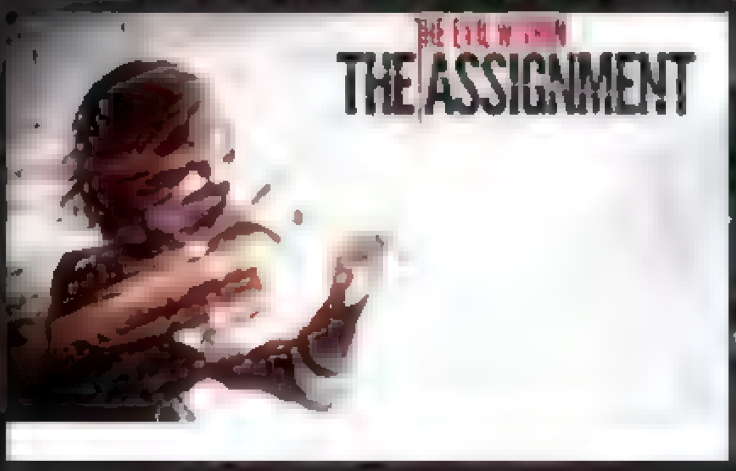
7. 分享功能加入对 Dailymotion 的支持，点选 Share 键即可将游戏视频上传到 Dailymotion。



《邪恶深处》首个剧情 DLC《任务》发售

PS4

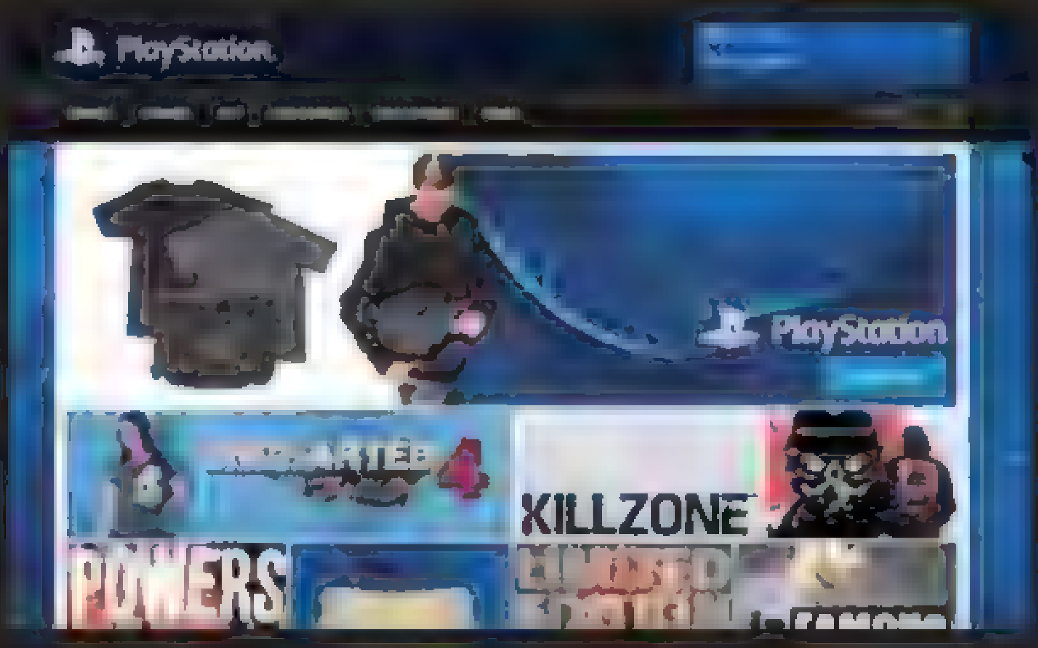
去年发售的《邪恶深处》让喜欢恐怖生存类的玩家好好地过了一把瘾。撇开制作精良的流程部分不谈，略显生涩的剧情和欲盖弥彰的结局让不少玩家期待起了制作组推出 DLC 来对剧情进行补完。果不其然，Bethesda 很快就公布了本作 DLC 的推出，本作 DLC 将分成三部曲推出并对游戏本体剧情进行补完。其首个 DLC《任务》也已经在本月 10 日推出，玩家将扮演原作中的神秘女探员基曼（Juli Kidman），从另外一个角度重新体验原作的故事。据 DLC 导演 John Johanas 称，下个 DLC《因果》（The Consequence）的制作也进入收尾阶段很快就能和玩家见面，而最后一个 DLC《守护》（The Keeper）的发售日则还没确定。热爱本作或者恐怖游戏的玩家请不要放过。



PlayStation Gear Store 开张

PS4

“喜欢收集游戏周边却找不到购买途径？PlayStation Gear Store 开张啦！玩家可以在这里买到索尼及其独占游戏的周边，其中包括游戏人物的服装、游戏主题衣服、背包、帽子、明信片甚至是板砖。暂时可供玩家选购的周边来自于《神秘海域 4》、《最后生还者》、《无名英雄》系列”等知名游戏，在未来的时间里“《战神》系列”和《血源咀咒》的周边也会加入其中。对索尼或者这些游戏有爱的玩家赶快买买买吧。最后附上网址：http://gear.playstation.com/



PS+ 三月港服免费游戏

PS3 PS4

港服 PS+ 三月的免费游戏已经上架了，其中名声最大的莫过于 PS4 版的《勇敢的心 世界大战》了。作为育碧去年少数几个评价极高以及争议不大的游戏之一，游戏以卡通风格向玩家展现了一段发生在一次世界大战的故事，玩家在出色的关卡设置下感受战争的残酷和存在于其中的人性光辉，跌宕起伏的剧情和动听的音乐是本作的亮点。还没体验过本作的玩家就不要放过这次机会了。

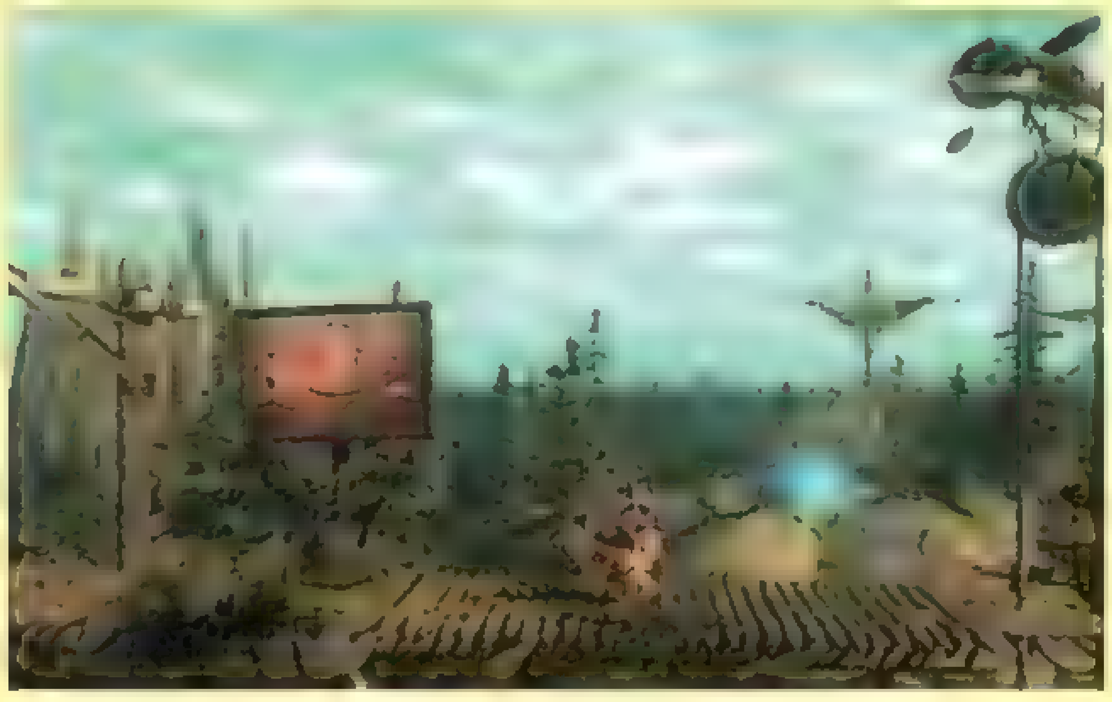
《特工出击》（COUNTERSPY）是一款横版过关游戏，玩家将扮演一名 C.O.U.N.T.E.R. 的特工利用自己特殊的潜入技巧以妨碍两个大国之间的军备竞赛，从而达到世界和平的目的。在游戏中玩家不光要利用各种装备和技巧完成任务，还要收集场景中的金钱以强化自己从而为将来更大的挑战做好准备。本作无论是游戏还是音乐风格都参考了 70、80 年代外国谍战片的风格，玩法简单却不单调，喜欢这种风格的玩家可以尝试一下。

可能对于大部分国内玩家来说，《奇异世界 新鲜可口》（Oddworld New 'n' Tasty）是个比较陌生的游戏，本作是 PS 游戏《奇异世界 阿比逃亡记》（Oddworld Abe's Exoddus）的高清重制版。玩家将扮演 Abe，利用各种技巧在全副武装的敌人眼皮下拯救自己的族人免受奴役的折磨。本作同样是一个横板过关游戏，玩家需要利用跳跃、奔跑和场景道具来和各种敌人周旋。作为 PS 当年的经典游戏之一，本作经过高清重制并登陆 PS4 平台，推荐给有兴趣尝试或者重温经典的玩家。

以下游戏的优惠时间为：2015年3月5日至2015年4月8日

PS4新增免费游戏
《特工出击》制品版（英文版）
《勇敢的心 世界大战》制品版（英文版）
《奇异世界 新鲜可口》制品版（英文版）

PS3新增免费游戏
《特工出击》制品版（英文版）
《致命预感》制品版（英文版）
《毁灭公爵3D超重版》制品版（英文版）



▲《奇异世界 新鲜可口》画风相当特异

3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩

伴随《马里奥派对 10》的发售，amiibo 系列又增添了大一号的马里奥、碧琪公主和耀西，而原有的几弹 amiibo 的缺货现象相信也会随着官方追加生产批次而得到缓解。之前未能及时购入的朋友不妨多加留意。

3DS 近期的游戏基本集中在 3 月下旬，不过在数量和规模上分量都略显不足。这也让人更期待下次的网络直面会有什么新料爆出来。好消息是本月新作中至少有两款都将为玩家提供免费或者是限时免费 DLC 的配信，有在玩《世界树与不可思议的迷宫》或者是打算要玩《勇者斗恶龙 剧场韵律》的朋友赶快来看看本期的情报吧。

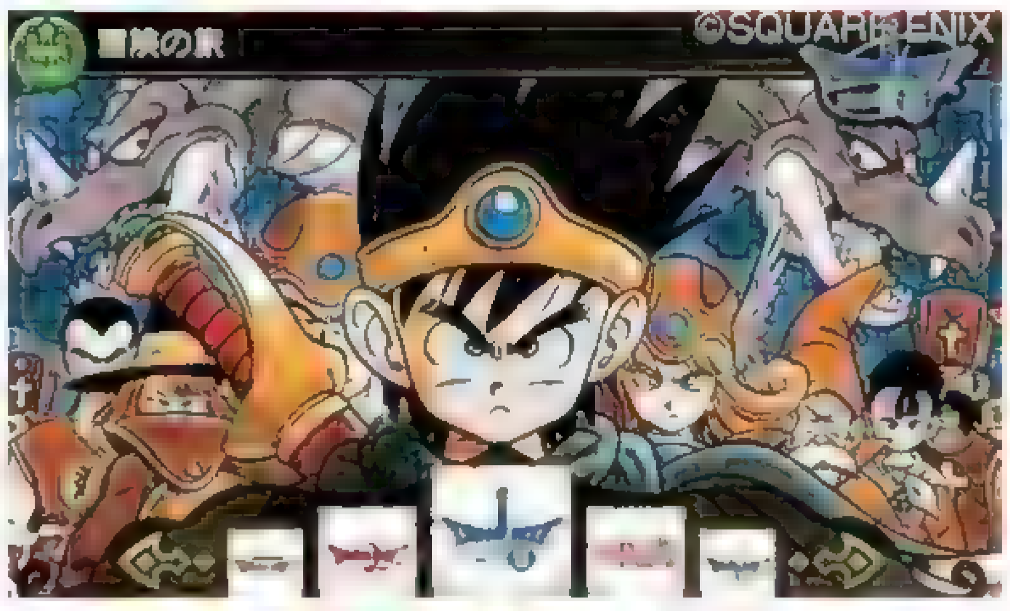
高人气amiibo 5月追加出货

在第一弹推出的《任天堂全明星大乱斗 for 3DS/Wii U》amiibo 当中，有几款尤其热门的款式受到了粉丝的追捧。市场上早已经出现了这部分 amiibo 一件难求的情况，但任天堂官方迟迟没有回应这一需求。因此它们的价格也被炒得虚高。如果有留意日本亚马逊等网络商城，就会知道售价已经翻了 3 到 6 倍。好在 3 月初官方终于放出公告，对生产情况做了简要的说明，而缺货的原因就在于从下单生产到出货需要花费数月时间。相信这一新产品系列的受欢迎程度也超出了任天堂的预期。

这次追加的生产批次主要面向日本国内，包括《动物之森》的村民、《拳无虚发》的小麦可以及《F-Zero》的飞隼队长等款式，都会在 5 月中旬依次出货。

▲原价 1200 日元的村民被炒到 7000 日元。国内价格更是离谱。目前追加批次已经确认，有需要的玩家可以关注一下。

《勇者斗恶龙 剧场韵律》体验版配信开始

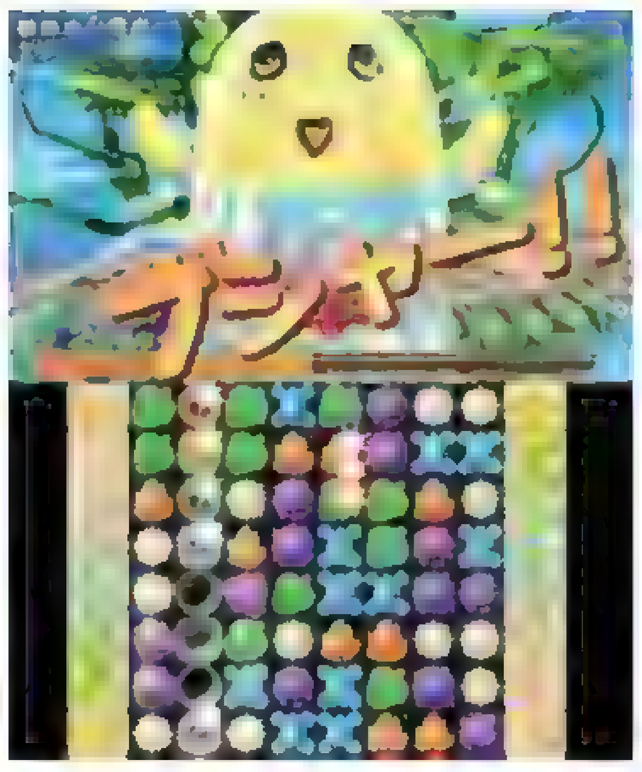


预定于 3 月 26 日发售的音乐游戏《勇者斗恶龙 剧场韵律》，其体验版已经在 3 月 11 日开放下载。按照惯例，从 eShop 下载到的体验版依然会有 30 次的试玩启动次数限制。该版本只收录了正式版游戏中的两首歌曲，玩家可以感受到本作中经过作曲家**すぎやまこういち**亲自监修的乐曲之经典魅力。如果此前有在使用《勇者斗恶龙 X 在线》的 3DS 版专用辅助软件《冒险者出行的超便利工具》的话，还会在该网游中赠送特殊的表情动作道具。该联动将从 3 月 26 日开始。

除此之外，《勇者斗恶龙 剧场韵律》还“一反常态”。官方已经宣布，本作从发售日起推出的所有 DLC 追加乐曲都将免费提供下载。不得不说，这让《最终幻想 剧场韵律》乖乖付费买了一堆 DLC 的玩家们情何以堪啊……

《世界树与不可思议的迷宫》月内免费DLC优惠

由 Atlus 和 Spike Chunsoft 联手开发的迷宫 RPG 游戏《世界树与不可思议的迷宫》将《世界树迷宫》的世界观和职业要素融入了《不可思议的迷宫》的玩法，游戏一经推出便广受好评，消化率也相当喜人。日前，本作的 DLC 配信已经开始。第一弹内容有各种追加任务，完成任务可以入手高价素材或有助于冒险的新料理。好消息是，玩家可以在 4 月 1 日之前免费下载到这些内容，各位可千万不要错过这个好机会哦！



《梨汁迷城》体验版蠢萌配信中

日本近年来冒出来了一大批怪奇的县市吉祥物。而在2011年被创造出来，却在2013年才突然在网上人气爆红的千叶县船桥市非官方吉祥物“船梨精”，居然都已经有3DS版游戏了。这只举止超有病、弹跳力爆表而且多嘴吵闹的吉祥物在《梨汁迷城》（直译为“梨汁扑哧！船梨精VS DRAGONS”）这款游戏中依然有着一副非常欠扁的表情。本作的体验版在3月11日开始配信。游戏虽然自称为益智解谜RPG，但是玩法一目了然，其实就是跟《智龙迷城》大同小异。作为一只梨，船梨精的敌人基本上都是一群昆虫怪兽，打怪时蹦出来的口号文字让人脱力不已。游戏正式版将在3月26日发售，不过真的会有人想要买来试试看吗……

eShop下载推荐

神枪手物语2

[illegible]

●推荐玩家：横版动作类游戏爱好者、玩过《神枪手物语》的玩家

[illegible]

售价：300日元

推荐度：★★★★

配信日：2015年3月4日

漫画工房2

[illegible]

●推荐玩家：喜爱漫画的玩家、擅长绘画的触手玩家

[illegible]

售价：1000日元

推荐度：★★★★★

配信日：2015年2月25日

[illegible]

天空勇士 钍之战争

[illegible]

●推荐玩家：战机迷、模拟飞行及射击游戏玩家

[illegible] 在未来，人类和机械生命体[illegible]为了争夺宝贵的能源物质“钍元素”而爆发了战争。对于机械生命，钍元素是维持生命的物质，而对人类而言，钍元素则是核能发电的重要燃料之一。当这场旷日持久的[illegible]

[illegible]

售价：700日元

推荐度：★★★

配信日：2015年3月11日

VITA命

春假期间宇宙人我把《梦幻之星 新星》白金拿到手了，结果这次更新补丁把等级上限提升到Lv150，瞬间觉得累感不爱。毕竟游戏太多，而且《NOVA》给我感觉余味也不怎样，所以还是安心封盘打《GE2RB》好了。《GE2RB》因为攻略制作的关系中日文版都有玩，日文版现在已经有一套接近最强级别的装备了，中文版还停留在R8，倒是旁边的哪尼同学全力冲玩中文版，不能联机感觉真的像两个世界

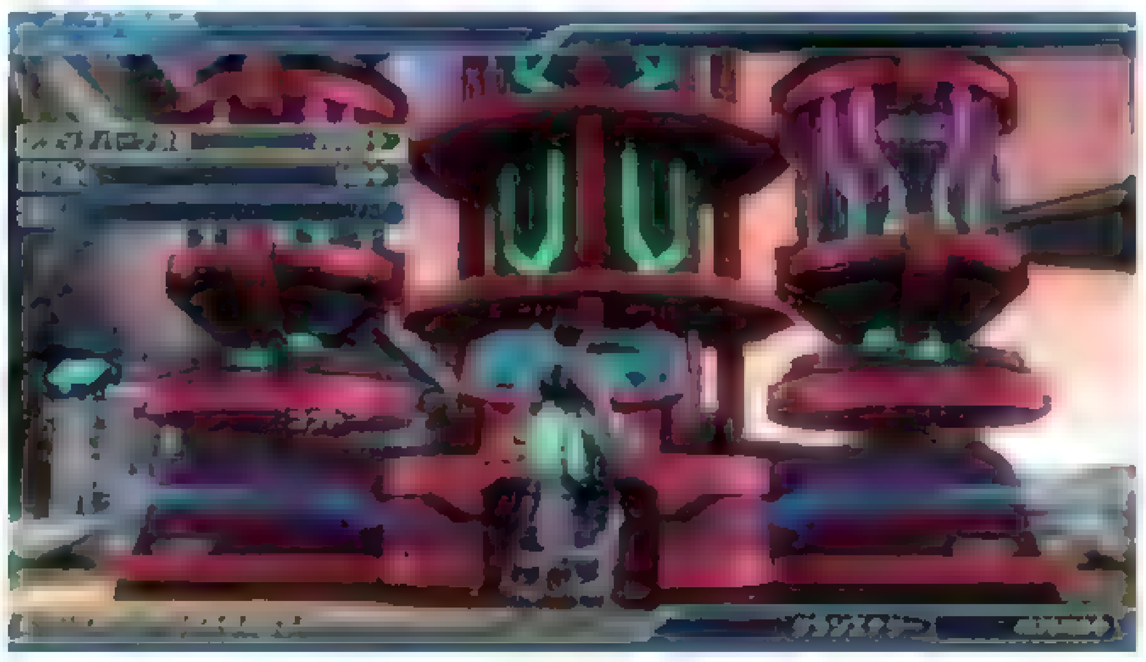
当前系统版本：3.36

火热DLC 《梦幻之星 新星》1.03版更新发布

由Tri-Ace开发的《梦幻之星 新星》在过年前发布了1.03的更新补丁，这次更新增加了不少新的内容，其中包括角色的等级上限提升到Lv150，以及追加了Super Hard的难度。一些既存的任务可以选择Super Hard难度模式，同时还有一些默认为Super Hard难度的全新任务。

由于职业的等级上限提升，其中还追加了很多Lv101以后才能学会的职业技能，而招式和魔法可强化的等级上限也随之而上升。另外还有每个角色的约束任务增加，追加★11和★12等级的武器，冷冻设施里追加新的角色，角色外形设定里增加了新的饰品、发型和语音。基地设施追加了核心精炼所，建好了这个设施之后，玩家可以讲一些多余的核心拿去变换，换自己需要的核心。

▲Lv101以后技能盘上的技能连锁效果非常多。


▲新设施核心精炼所。

▲超高难度任务“光与风的支配者”。

新作情报站 《天使与龙的轮舞tr.》游戏情报公开

近期正在热播的动画《天使与龙的轮舞》前段时间宣布了即将推出PSV版游戏，这次VITA命为大家一探本作的最新情报。

本作由BNGI发行，游戏将会以原创的角色直美（**ナオミ**，CV：原纱友里）为主角，因为某一件事而使她负上了莫大的债务，为了还清债务而投身到与龙的战斗中。她与动画版主人公同属第一中队，所以动画中我们熟悉的角色都会悉数登场。游戏的模式分两部分，一部分是描述在基地中日常生活的剧情部分，这一部分会与众多角色进行互动，触发各种剧情。而另一部分则是战斗部分，驾驶作品中的可变形机动兵器与从异次元出现的龙进行对抗，击倒大型的龙之后可以获得高额的报酬。故事模式中如果与同伴建立良好关系的话，战斗中还能获得她们的支援等等。

▲代表玩家的原创角色。

▲玩家驾驶的专用机，获取报酬之后可以对自己的机体进行DIY，提升战斗力。

火热DLC 《噬神者2 狂怒解放》3月下旬发布1.10更新补丁

加入技能重塑功能

BNGI宣布将为最近发售的《噬神者2狂怒解放》推出1.10更新补丁，这次的更新补丁除了加入新的任务之外，主要还追加了"遗留神机"的整理和处分功能。

相信玩到后期的玩家都知道，本作最强级别的装备除了要靠打造出来之外，还要通过"遗留神机"来给武器安装上强力的技能，这样才能最大限度地发挥出武器的战斗力。而要挑战高难度任务，以及难度+99的任务，就必须给装备配上一套强力的技能组合。由于遗留神机出现的种类和技能等级是几乎完全随机的，所以后期必定会出现箱子放着一大堆神机，却没有想要的情况。于是这次1.10加入"技能重塑"系统，玩家可以将多余的神机像前作的复合核心那样拿去合成，生成全新的神机。虽然到底会生成什么神机还是完全随机决定的，但是根据玩家投入的神机数量和稀有度，获得稀有神机的几率也会越高。这样玩家就可以环保地处理掉多余积压的神机，换一些真正需要的神机而不用整天打任务去刷了。

另外，这次更新还追加了神机列表整顿功能，玩家可以按照获得顺序、技能顺序、等级顺序、稀有度顺序等对神机的列表进行排序，不用像现在那样找个技能要翻大半天了。

追加"挑战任务"，新增3种特务DLC

更新之后，游戏还会追加全新的任务类型——挑战任务，不过目前还不知道这类任务的具体内容。除了挑战任务之外，还追加了3个DLC特务，这些特务的触发率比普通特务要更低，但是更能获得某些类型的遗留神机。而这次新增的3个特务DLC分别会出现倾向于数值系、防御系、移动系的遗留神机。因此可以更方便地刷神机，制作自己的理想装备。

一部分异装NPC开放使用

日版的《GE2RB》某些店铺的特典会附送一些特殊NPC的下载码，这些NPC虽然也是游戏中的原有角色，但是衣服却不一样，而且可以跟原作角色同时使用。不过因为是店铺特典，所以国内的玩家还是不太容易得到这些下载码。这次更新将会解锁部分特殊NPC的使用权，这些角色包括雪儿、基尔伯特、艾莉娜、真壁晴臣、埃米尔、藤木浩太、索玛、亚丽莎8人。

新作情报站 《闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择》新角色情报 网战模式公开

绅士游戏《闪乱神乐》的最新作即将在3月份发售，关于新角色以及游戏模式等情报都陆续公开了。这次新增的角色有5名，分别是巫神乐三姐妹，前作角色两备和两奈的姐姐两姬，以及飞鸟的祖母小百合。其中前4个人毫无疑问是参战角色，比较有争议的是那个81岁的祖母怎么在这个卖肉的游戏参战？这个谜题最近总算揭晓了——小百合忍转身之后会瞬间返老还童，变回全盛时期的姿态参战（忍转身真是好东西啊，不仅能让身材改变还能返老还童），而年轻版小百合的CV会变成田中理惠。武器是利用烟斗喷出的烟雾进行作战。

本作的对战模式也有新情报。本作的PSV版跟前作一样支持4名玩家联网对战，而PS4版则支持10人大混战！对战模式包含了前作的抢分战和内裤争夺战。抢分战是玩家攻击或击倒对手之后可以获得一定分数，时间结束之后根据玩家的分数决定排位。而内裤争夺战则是玩家要收集散落在场地内上的内裤，同时要攻击对手让她们得到的内裤掉落，最先收集到一定数量内裤的玩家获胜。除了两个老的模式之外，还新增了抢旗战模式，地图内有一支旗帜，抢到了旗帜的玩家战斗力会大幅强化，但是几乎会被全体敌人围攻，拿着旗帜的状态打倒对手可以增加挂在旗帜上的胸罩数量，得到指定数量胸罩或者时间结束的时候拿着旗帜的玩家就能获胜，但是如果被打倒，旗帜就会被抢走。可谓紧张刺激且毫无节操的对战模式。

▲传统的抢分战。

▲内裤收集战。

▲抢旗战。

デジモンストーリー サイバースルゥース
DIGIMONSTORY CYBERSLEUTH

作为 PSV 平台上第一款数码宝贝题材的游戏，本作在发售前就已经吊足了不少玩家的胃口，而发售后也确实不负众望，整体素质都相当不俗。由于杂志制作周期的关系，本期将先为大家简要地介绍游戏的基本系统，详细的流程攻略、奖杯指引等，将会在下期杂志中一次性奉上，尽请期待。

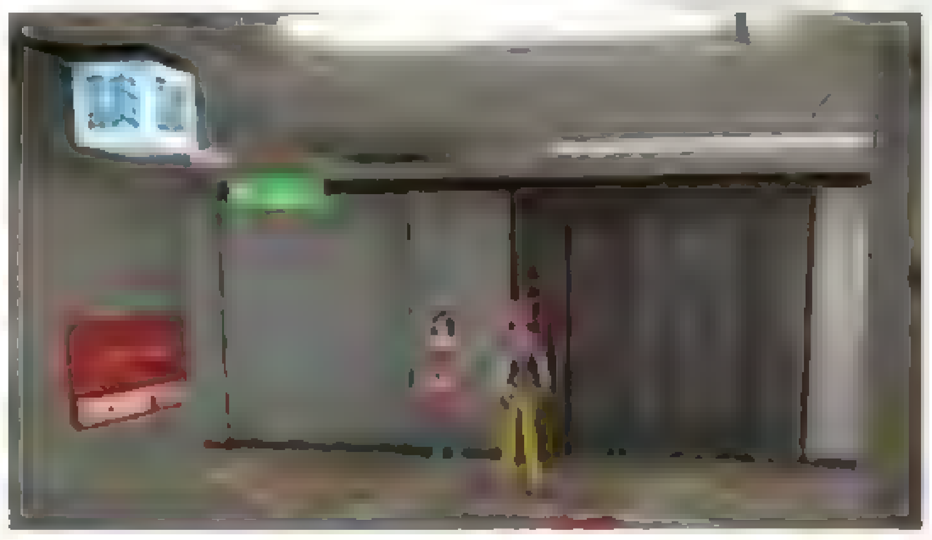
数码宝贝物语 网络侦探	BNGI	角色扮演
PSV デジモンストーリー サイバースルゥース		日版
2015年3月12日	本地1人	对应年龄：12岁以上
售价为：6640日元		

特典相关

本作的初回限定版附送了 5 大特典，可谓非常厚道，但由于只有日版发售，这些看似厚道的免费下载内容反而成了不少玩家的困扰，也是大家最为关心的一部分，因此在这里为大家进行详细的说明：

1. 实体版附送的特典码只能在日服兑换和下载，数字版购买后会自动下载，非日服玩家请考虑转服。

2. 特典中附赠的数码宝贝无法在游戏中通过其他途径获得，想要达成全图鉴必定要使用日服，含后续进化种类在内，一共有 10 种数码宝贝需要 DLC 数据。



3. 由于奖杯不要求全图鉴，因此特典内容对白金无影响。

4. 与游戏相关的 DLC 内容，下载好后在第二章的医院剧情过后，就可以到侦探事务所门口找名为“DLC 配达系”的 NPC 领取。需要注意的是，领取特典数码宝贝时是直接加入队伍的，因此在领取前请确保有足够的“记忆容量（パーティメモリ）”，可以分多次领取。

亚古兽（黑）、加布兽（黑）

基础才能有 20 点，相当不错。亚古兽（黑）进化为暴龙兽（黑）需要 16 级，而它开始的等级上限只有 15 级，因此要先退化一次突破等级上限才行，加布兽（黑）则可以直接进化为黑加鲁鲁兽。只要取得过特典，它们也可以通过正常的进化途径入手，最终还能合体进化为“奥米加兽 兹瓦特”。

穿有主角服装的亚古兽

可以领两只，分别穿着男女主人公的服装。同样有 20 点的基础才能，整体能力也不错，不过最为特别的是它的等级上限为 99 级。之所以这样设计是因为一旦进化后衣服就会消失，即便退化也回不来了，因此大家还是权当收藏吧。

DLC 任务

玩家前往侦探事务所，任务版中紫色标记的便是 DLC 任务。

目前一共有 12 个 DLC 任务，这些任务在 3 月 19 日会向所有玩家免费配信，特典不过是让你提前玩到罢了。其中七个任务是和《数码宝贝物语 月光篇》的主角小夜一起挑战七大魔王，完成后才能解锁狄安娜兽的进化条件，因此 DLC 任务和和全图鉴收集也是息息相关的。

© BANDAI NAMCO GAMES Inc.

●PSV 主题

附赠的主题有点偷懒，基本上只是把系统图标简单地变为金色而已，另外还附送了七款壁纸。

●原生音乐集

实体版玩家可以登录游戏官网后输入特典码进行下载（http://digimonstory-cs.bngames.net/camp/items/add/）。

下载版玩家需要等到3月19日，并且需要有效的Bandai Namco账号。

基本操作

平常操作	
按键	作用
左摇杆	角色移动
右摇杆上/下	视角扩大/缩小（一部分区域）
△键	打开系统菜单
□键	打开黑客技能菜单
R键	打开详细地图（一部分区域）
Select键	视角恢复默认

战斗操作	
按键	作用
左摇杆/方向键	选择
○键	决定
×键	取消
△键	查看我方数码宝贝详情（仅在替换操作中生效）
R键后按○键键	逃跑
Select键	自动攻击

菜单详解

1 数码宝贝

选择“编成”可以调整队伍中数码宝贝的位置，调换主力和辅助数码宝贝。

选择“セッティング”可以更改数码宝贝的名字、继承技和装备品。

2 道具栏

查看和使用各种道具。道具栏从从左至右分别为可使用道具、数码宝贝装备道具、数码农场道具、关键道具和数码徽章。

3 主角情报

确认主角当前各项参数、黑客技能使用条件以及当前接受的任务情报。

4 关键词

查看当前可以使用或是已经使用过的关键词。

5 系统设定

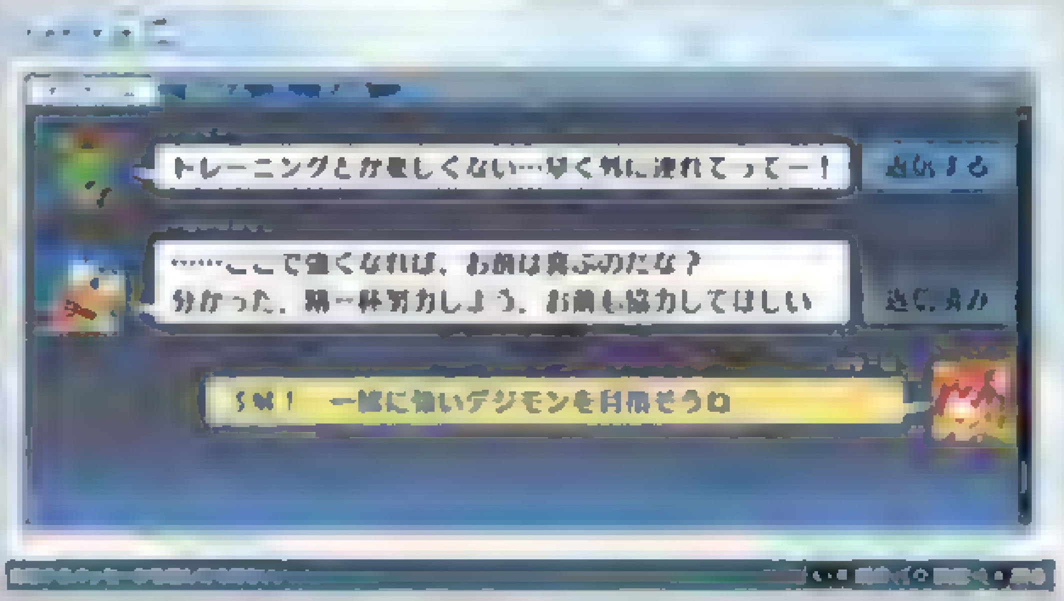
调整游戏中的各项机能，除了调整音量外，还可以选择关闭迷你地图、探索时不显示数码宝贝以及缩短战斗演出效果

6 数码宝贝图鉴

拥有过的数码宝贝可以详细查看它们在不同等级下的能力值，进化或退化的路线等，非常方便。从未见过的数码宝贝会以“？”表示，只遇见过但未曾拥有的数码宝贝只能看到头像，右上角带有★标的代表与DLC内容相关的数码宝贝，共有十只。

7 [illegible]

查看或回复其他NPC或数码宝贝发来的讯息，有单纯的回复，也有需要回答问题的部分，均与奖杯相关。回答问题部分即便不懂日语也没有关系，在回答前先存档，即便回答错了对方也会给出正确答案，此时读档重来即可。



8 存档

存档位有3个，无法主动读档，必须重开游戏。同时按住□键+R键+L键可以删除存档。

流程推进

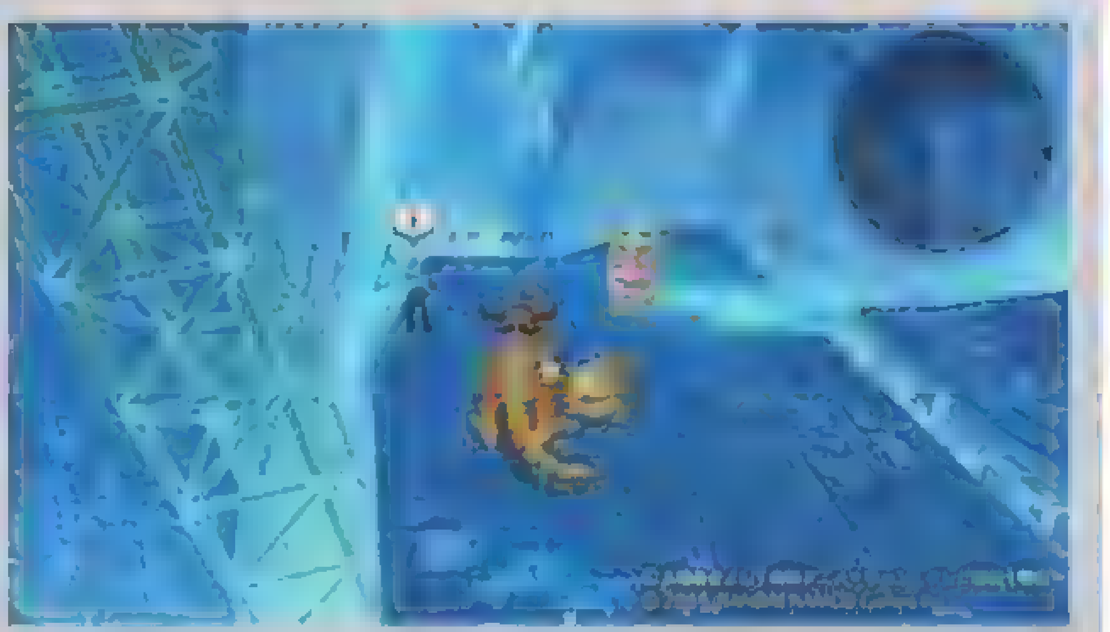
不得不说，本作的流程推进相当复古，提示少之又少。大家在进行主线剧情时，一定要留意相关NPC的对话内容，不要一目十行随便跳过，因为往往都包含有进行下一步的地点或要求，一旦错过后可能不会再有相关提示，很容易造成卡关。

关键 NPC

与剧情或任务相关的NPC头顶上都会有感叹号的标志，因此不必漫无目的地和无关人员进行对话。

关键词

一旦入手钥匙标志的“关键词”后，我们便要去找头顶上有“锁”标记的NPC，与他们对话并选择正确的关键词即可解锁情报。一般“锁”标记的NPC都是复数存在的，解锁后真正能获得有用讯息的往往只是其中1人。



任务板

任务板左上角红色标记任务与主线推进息息相关，很多时候需要先完成这些依赖才能继续剧情。

任务种类分为以下四种	
红色标记	与主线剧情相关的任务，优先完成
蓝色、黄色标记	普通的依赖任务
紫色标记	DLC任务
绿色标记	数码农场中得到的任务

玩家每次只能接一个任务，可以中途放弃某个任务等过后再重新接受。接受后的任务还可以在系统菜单→プレイヤー→依赖选项卡中查看。

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

特快专递

数码宝贝物语 网络侦探

黑客技能

在探索迷宫时会遇到不同颜色的防火墙，想要将其打开并继续推进剧情的话，需要使用黑客技能。

按□键可以调出黑客技能菜单，之后就可以使用对应的黑客技能进行解锁了，发动黑客技能还需要满足一定的条件，具体可以打开系统菜单→プレイヤー→ハッキングスキル选项卡查看。

当然，黑客技能并不仅仅用于打开防火墙，还可以在探索迷宫时带来更多的效果，合理使用可以帮助玩家更快地推进流程，或是提升等级。

名称	作用	使用条件
ウォ−ルクラックLv1	解除LV1的防火墙（黄色）	队伍中有1个或以上的数码宝贝
ウォ−ルクラックLv2	解除LV1的防火墙（绿色）	队伍中有4个或以上"成长期"或更高阶段的数码宝贝
ウォ−ルクラックLv3	解除LV1的防火墙（红色）	队伍中有4个或以上"成熟期"或更高阶段的数码宝贝
ウォ−ルクラックLv4	解除LV1的防火墙（紫色）	队伍中有4个或以上"完全体"或更高阶段的数码宝贝
コ−ドスキャン	解析/解除迷宫中密码化的数据	队伍中有数据种（デ−タ）数码宝贝
コピ−アンドペ−スト	复制或者标记迷宫中的数据板（デ−タプレ−ト），分为彩色和白色两种	队伍中有疫苗种（ワクチン）数码宝贝
ハ−ドセキュリティLv1	降低遇敌率	队伍中有1个或以上"完全体"或更高阶段的数码宝贝
ハ−ドセキュリティLv2	大幅降低遇敌率	队伍中有1个或以上"究极体"或更高阶段的数码宝贝
ハ−ドセキュリティLv3	遇敌率降为0	队伍中有5个或以上"究极体"或更高阶段的数码宝贝
ファンクションコ−ルLv1	提高遇敌率	队伍中有无种族（フリ−）数码宝贝
ファンクションコ−ルLv2	强制遇敌	队伍中有无种族(フリ−)且在"成熟期"或以上的数码宝贝

战斗相关

界面详解

1 操作区域

默认为普通攻击，按住方向键上/下/左/右后确认，即可以选择防御/技能列表/变更数码宝贝顺序/打开道具菜单。按住R键后确认为逃跑，有一定几率会失败，按Select键则进入自动攻击模式。

2 我方战斗中数码宝贝状态

3 敌方数码宝贝HP值

4 进攻顺序时间轴

敌我双方数码宝贝的攻击顺序会依次排列，我方数码宝贝为蓝色标记、队友数码宝贝为绿色标记、敌方数码宝贝为红色标记。

双方数码宝贝的排序除了与其本身速度参数相关之外，发动技能、防御、更换数码宝贝等操作都有可能改变排序。一般而言肯定是要让我方和队友数码宝贝的排序尽可能地有连续性，不给对方出手的机会，因此战斗时并不是一味地猛攻，而是要根据排序的变化来调整操作，尤其是面对那种会疯狂回血的敌人，隐忍几个回合让我方形成连续攻击的排序，一口气解决对方才是上策。

连携攻击

2~3名数码宝贝同时发动强力进攻，不过连携攻击（Xros Combo）不能主动使用，而是随机发生的。

只要画面右侧"回合时间线"上有两个或以上的我方成员处于相邻的位置，并带有Combo槽，就有可能触发。数码宝贝的友情度越高，出现Combo槽的几率越高，随着攻击次数的增加Combo槽会随之上升，此时发动连携攻击的几率也会提升。

种族相克

数码宝贝分为四个种族：病毒种、资料种、疫苗种和无种族。

不同种族存在相互克制的效果，战斗中请针对敌人的种族选择有效的输出点，具体克制情况为：

属性相克

除了种族外，数码宝贝还分为9种属性，也存在相互克制的规律，具体分为三大类：

选择要攻击的对象后，敌方周围会出现不同颜色的锁定框，红色锁定框表示攻击对其很有效，蓝色锁定框则相反。克制效果具体会体现在伤害倍率上。

异常状态

一些数码宝贝的招式中附带异常状态，表现效果如下：

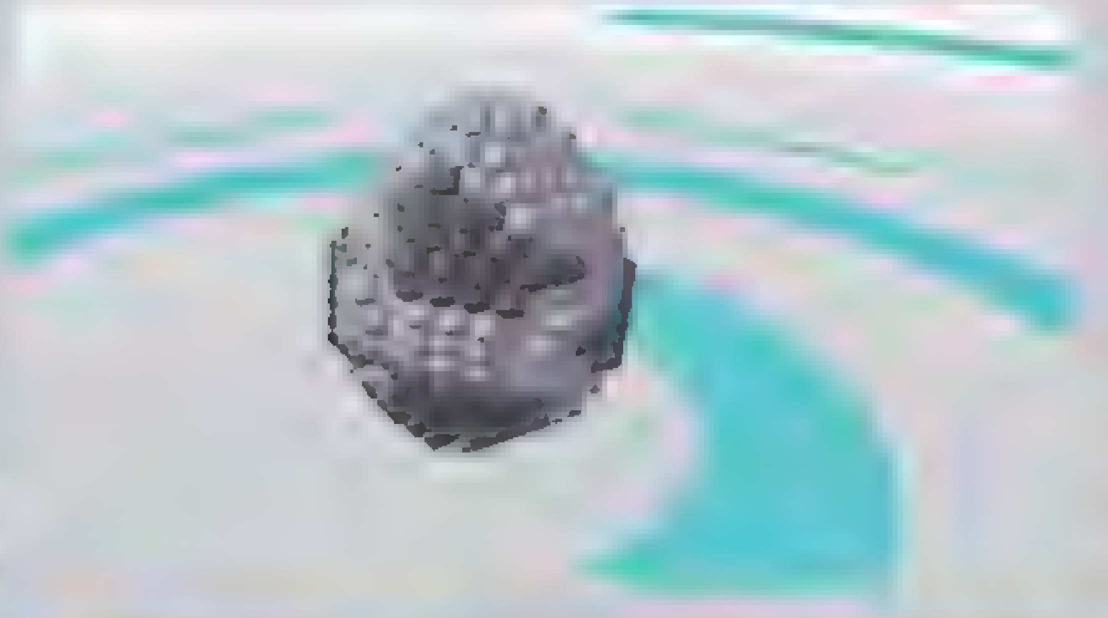
图标	名称	作用
	混乱	无法下达指令，攻击对象不分敌我
	麻痹	无法进行任何行动
	眠り	一定的几率无法行动
	スタン	速度下降，主要表现为在画面右侧的进攻顺位下降

图标	名称	作用
	猛毒	每回合行动结束时减少一定的HP值
	液晶化	无法使用技能
	バグ	种族克制情况逆转

数码宝贝相关

扫描与孵化

扫描是本作中入手数码宝贝的唯一途径，无论是与普通数码宝贝还是与NPC持有的数码宝贝战斗，每次进入战斗后系统都会自动对敌方数据进行扫描，扫描百分比不定，成长阶段越低的数码宝贝，每次扫描得到的数据百分比越高。当扫描数据达到达到100%后，玩家可以前往数码实验室中将其孵化出来。



扫描上限为200%，孵化时扫描百分比越高，则得到的数码宝贝基础参数和等级上限越高。

进化与退化

满足规定的条件后就可以让数码宝贝进化为更高级的形态，进化路线并非惟一。进化后原有的等级强制变为1，不过继承技可以延续，等级上限和“才能”参数也会提升，一般来说需要的记忆容量会更多，前期时玩家要多加留意。到了后期还可以进行更强大的“合体进化”。

进化后的数码宝贝可以自由地进行退化，退化路线并非惟一。退化后原有等级强制变为1，继承技可以延续。退化后满足条件再进化的话，此时数码宝贝的等级上限和“才能”参数都会比退化之前更高，从而也会影响到其他的能力参数。因此不需要死命地埋头升级，而应该更多地通过退化进化的操作，为数码宝贝打好基础，从而培育出各项能力值都更出众的数码宝贝。

（退化操作还适用于因等级上限限制无法进化的情况，举个例子，A需要16级才能进化为B，但此时A的等级上限只有15，这时我们就需要先将A退化为C，再培养C让其进化为A，此时的A等级上限便会突破原来的15，从而可以满足进化为B的条件。）

成长阶段

数码宝贝依据幼年期Ⅰ ›幼年期Ⅱ ›成长期 ›成熟期 ›完全体 ›究极体这几个阶段成长，通过特殊进化方式还可以成长为“アーマー体”。

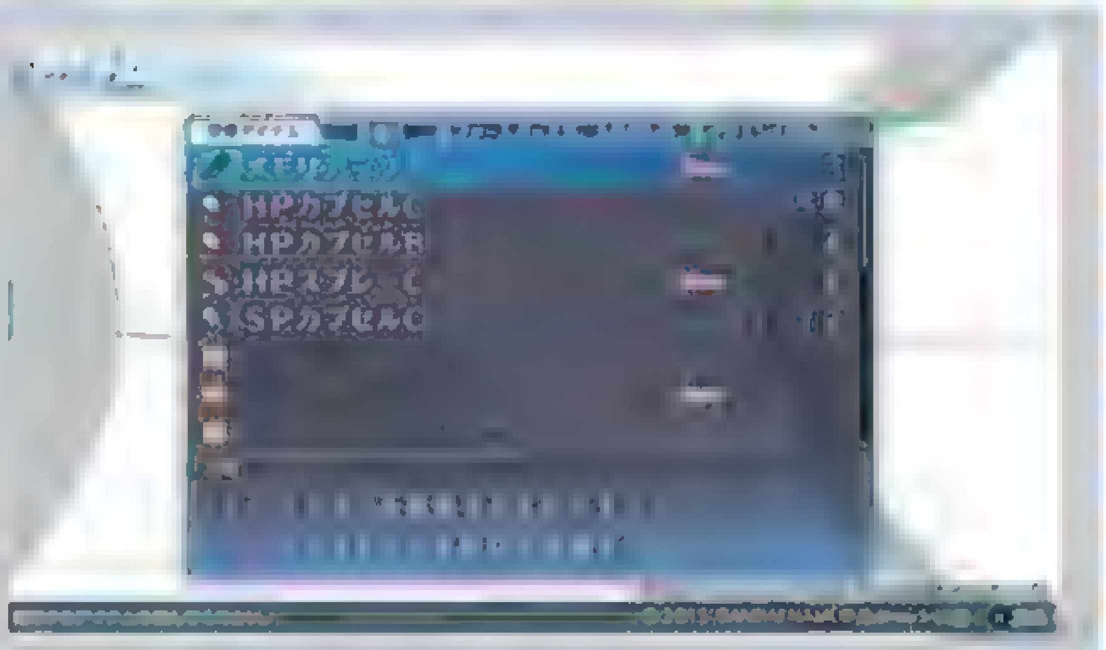
等级提升

玩家可以通过多种途径来提升数码宝贝的等级，除了最常见的战斗方式外，还可以使用提升经验的道具，或者在数码实验中让其吸收其他的数码宝贝来获得经验值。

队伍

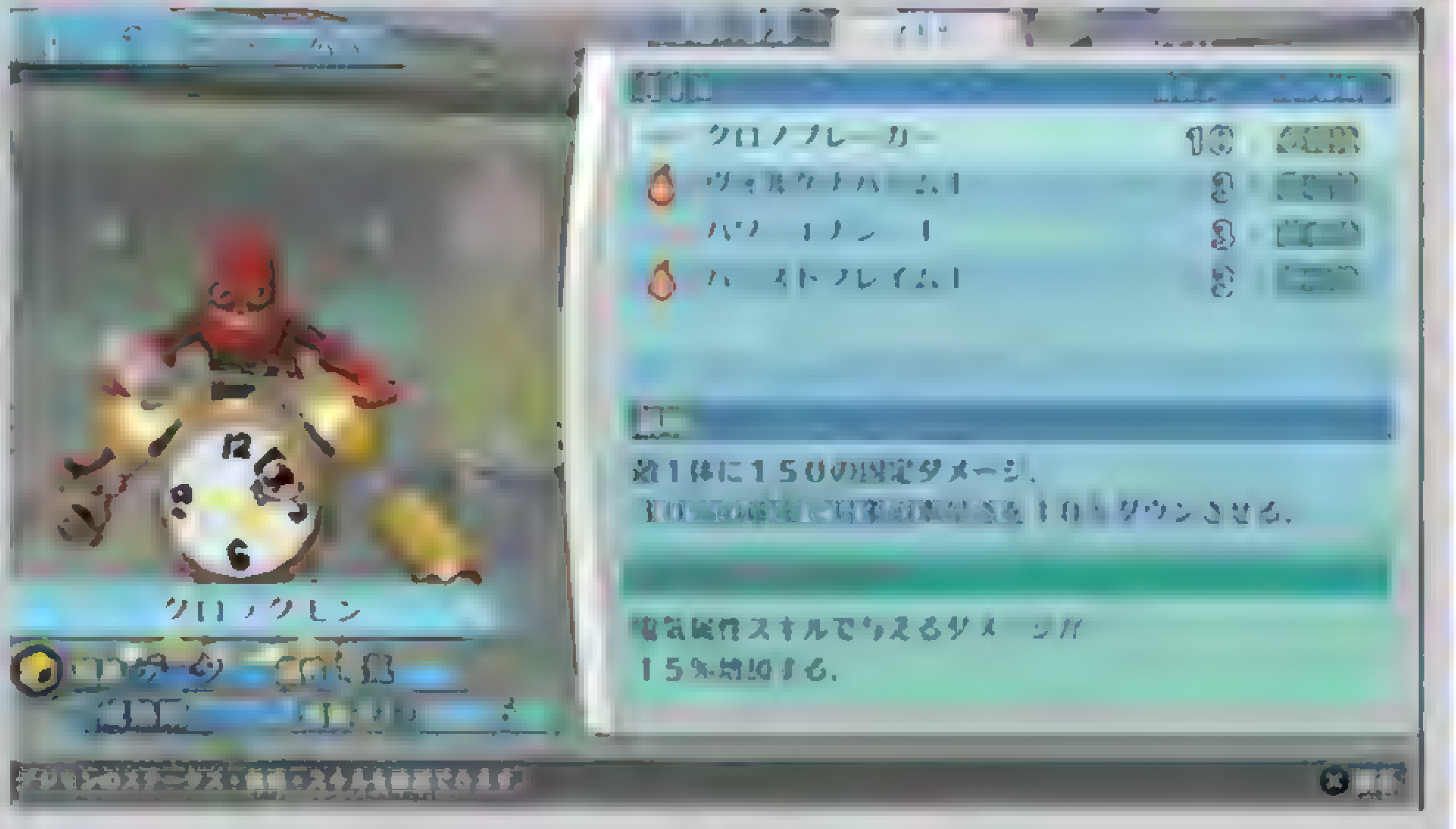
在“记忆容量”足够的前提下，玩家可以携带3名主力数码宝贝及8名辅助数码宝贝，辅助数码宝贝不会参与战斗但可以获得经验值。

记忆容量



将数码宝贝加入队伍时需要占用相应的“记忆容量”、越强力的数码宝贝占用的记忆容量也就越多，因此不要一味地携带最强的数码宝贝，而是要有所搭配和取舍。记忆容量的初始上限为20，玩家只能通过使用名为“メモリアプ”的道具提升上限，这一道具无法购买，会在流程推进中获得。

技能



数码宝贝的技能分为：必杀技、传承技能和辅助技能。

必杀技：每个数码宝贝的固有特色技能，会随着进化和退化发生变化，并且无法进行替换。

继承技：随着等级提升可以习得，每个数码宝贝最多能习得20种继承技，超过的话必须进行替换。进化或退化后，已经习得的继承技依然会保留。需要注意的是，必杀技加上继承技最多只能同时装备6种，这也就意味着，必杀技越多的数码宝贝，它能够装备的继承技则越少。

辅助技能：每个数码宝贝必定都会有一个辅助技能，不占用技能格，大多以加成效果为主，加成效果可以叠加，并且对队伍中全员均有效。比如队伍中有三个数码宝贝的辅助技能为“攻击力提升10%”，那么此时队伍全员获得“攻击力提升30%的加成，不过如果一旦陷入战斗不能的状态，那么这个数码宝贝对应的辅助技能也会失效。

能力参数

数码宝贝具有多项能力参数，攻击力和防御力就不多做解释了。知力与魔法攻击相关，知力越高魔法攻击的伤害越高，受到魔法攻击的伤害则越低。素早さ代表数码宝贝的速度，此能力值越高在战斗中排序的顺位就越靠前。

以上这些都是常见的能力参数，会随着等级的提升而增加。比较特别的是友情、才能这两个部分，下面一一为大家做解释。

●友情

1. 上限为 100
2. 友情度越高，战斗中越容易触发连携攻击
3. 与某些数码宝贝的进化条件相关，必须达到规定的友情度才能进化
4. 友情度高的数码宝贝会更积极地回信
5. 在农场中给予数码肉的话可以提升友情度
6. 多作为主力队员参与战斗可以提升友情度
7. 缩短特训时间会降低友情度

●才能

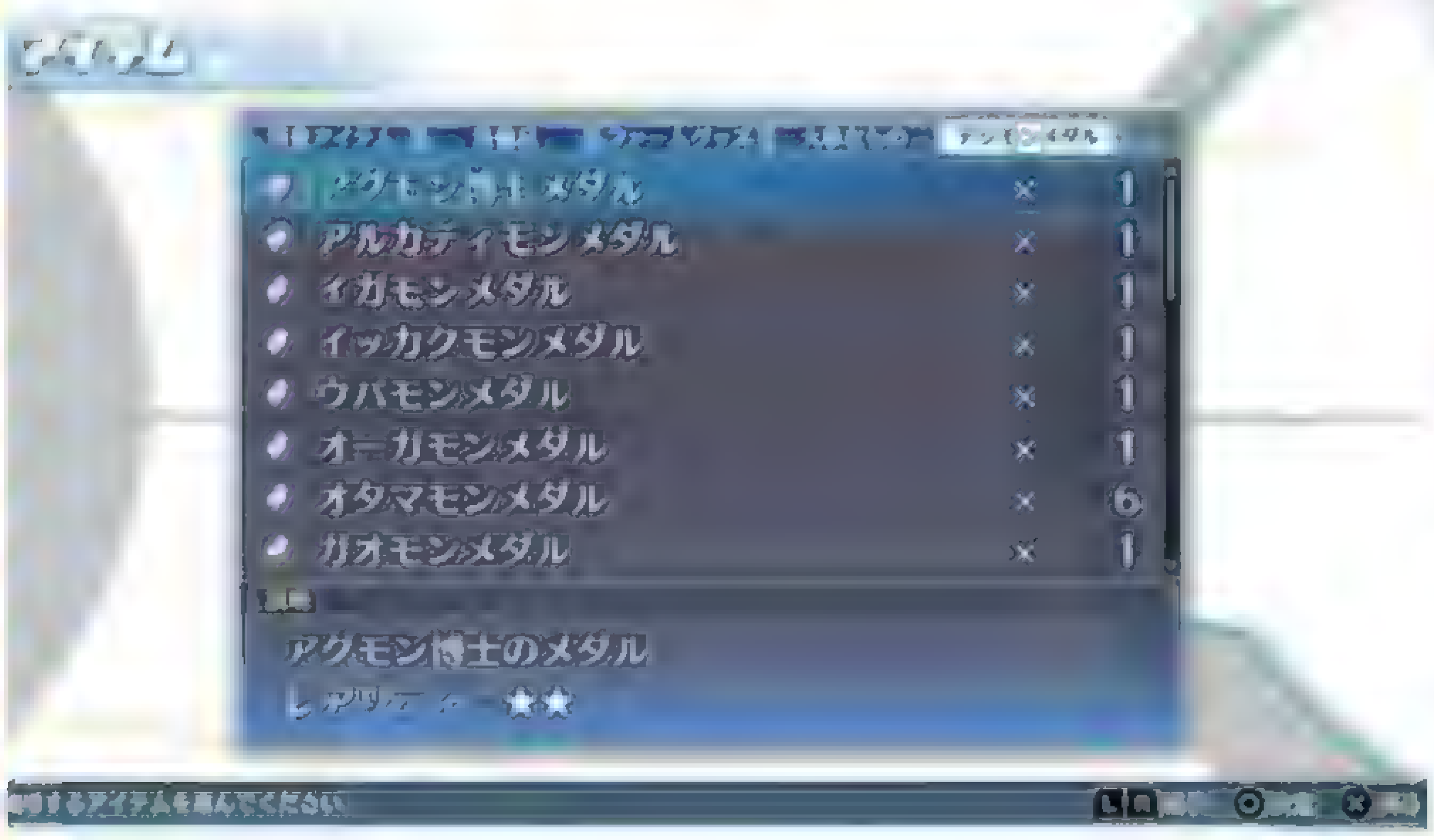
1. 上限为 100
2. 在扫描率为 200% 的情况下孵化出的数码宝贝，初始才能为 5
3. 与某些数码宝贝的进化条件相关，必须达到规定的才能方可进化
4. 反复进行进化和退化操作可以提升才能
5. 才能越高，农场中能够强化参数的上限值越高，参数上限值 =（才能 ×0.5）+50。（上限值为各能力括号后加成数总和）

数码徽章

数码徽章（デジモンメダル）是本作重要的收集要素，并与奖杯相关，一共有 500 种。

入手数码徽章的途径有两种，在战斗或探索中获得，或是通过分布在各地的扭蛋机获得。不同的扭蛋机价格有差异，从 300 元到 1000 元等，能够扭出的徽章种类也不一样，因此大家没事可以多去不同扭蛋机上碰碰运气。

得到的数码徽章可以找中野的徽章大叔（メダルおじさん）卖掉，这样就可以查看到当前的收集情况。



数码实验室

通过遍布各处的终端机可以进入数码实验室中，这里提供了诸多与培养相关的功能。

①数码银行

●デジモン移动

查看和管理所拥有的数码宝贝，调整他们所在的位置：

名称	作用
パーティデジモン	玩家队伍，最多可放11只数码宝贝
デジバンク	数据银行，最多可放300只数码宝贝
ファーム岛1~5	数码农场岛，每个岛上可以放10只数码宝贝，最多能拥有5个岛

●进化・退化

在这里进行进化和退化的的操作。

●デジモンロ－ド

让数码宝贝吸收别的数码宝贝，每次最多吸收 5 只，不满 5 只时按□键执行。被吸收的数码宝贝才能越高，则转换的经验值越多，不过被吸收的数码宝贝便会就此消失，因此操作前请三思。

●デジコンバ－ド

将扫描率在 100% 以上的数码宝贝转化数码蛋并孵化。

●デ－タに　す

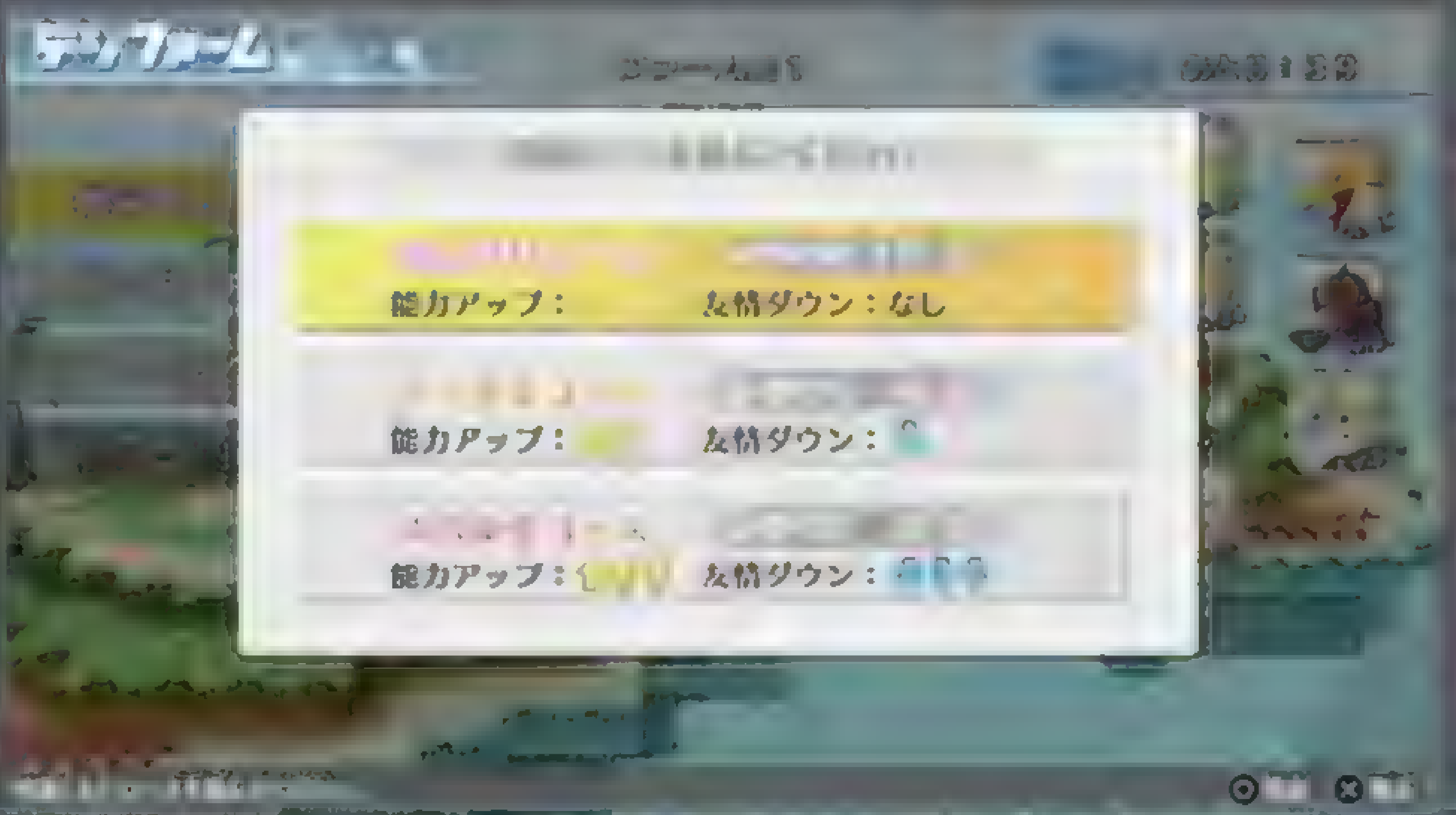
将实体化的数码宝贝再次变回扫描数据，扫描率直接是 100%，玩家可以通过继续遇敌提升扫描率。

②数码农场

在"デジモン移动"中将数码宝贝移动到"ファーム岛"后，在这里便可以对它们下达指令了。

●特训

设定一个队长后，农场岛中的数码宝贝便会开始强化自身的能力了。根据队长个性的不同，能力值的加成倾向会发生变化。特训分为三种时间段，与真实时间挂钩，时间越短能力提升越多，但有轻度下降得越厉害，如何选择就看玩家自己取舍了。



●开发

花费一定的金钱让数码宝贝开发道具，可以将队长设定为个性为“开发型”的数码宝贝，这样开发获得的道具就越好，如果设置有对应家具的话，那么效果会有提升。

●调查

让数码宝贝进行任务调查，得到的任务可以在侦探事务所中接受并挑战。将队长设定为“调查型”数码宝贝更容易取得任务，如果设置有对应家具的话，那么效果会有提升。

●リ-ダ-变更

在“リ-ダ-变更”中可以更换队长，每个农场岛只能设定一个数码宝贝为队长，根据其个性不同，特训、开发、调查的结果也会发生变化。

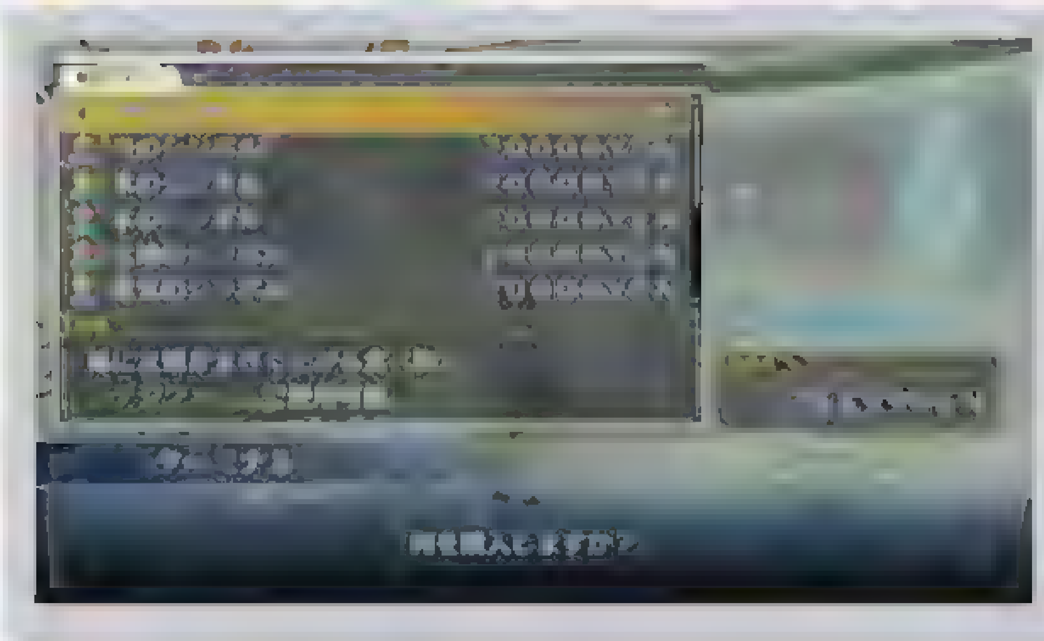
③圆形剧场

与其他玩家进行联网对战。

④镜像迷宫

前往曾经挑战过的迷宫，这里同样可以进行战斗，回收道具以及扫描到一些特别的数码宝贝。

⑤商店



数码实验室专属商店，在这里可以购买到数码宝贝的食物，以及与数码农场相关的道具。

⑥治疗机

花费一定的金钱回复队伍中所有数码宝贝的HP和SP。

奖杯列表

本作并没有设置特别难的奖杯，除了流程相关的部分外，大部分都与收集和培养相关，加上正常剧情中的战斗并不困难，因此白金难度不高。不过由于游戏有相当丰富的收集和养成系统，势必会花费大量的时间。另外本作并未设置全图鉴奖杯，不想转到日服的玩家也可安心游玩。通信对战为随机匹配，因此最后一个奖杯推荐通过面联来取得。

奖杯种类	奖杯名称	获得条件
白金	パ-フェクトスルウ-ス	获得其他所有的奖杯
铜杯	Chapter 1 到达	进入第1章
铜杯	Chapter 2 到达	进入第2章
铜杯	Chapter 3 到达	进入第3章
铜杯	Chapter 4 到达	进入第4章
铜杯	Chapter 5 到达	进入第5章
铜杯	Chapter 6 到达	进入第6章
铜杯	Chapter 7 到达	进入第7章
铜杯	Chapter 8 到达	进入第8章
铜杯	Chapter 9 到达	进入第9章
铜杯	Chapter10到达	进入第10章
铜杯	Chapter11到达	进入第11章
铜杯	Chapter12到达	进入第12章
铜杯	Chapter13到达	进入第13章
铜杯	Chapter14到达	进入第14章
铜杯	Chapter15到达	进入第15章
铜杯	Chapter16到达	进入第16章
铜杯	Chapter17到达	进入第17章
铜杯	Chapter18到达	进入第18章
铜杯	Chapter19到达	进入第19章
铜杯	Chapter20到达	进入第20章
银杯	エンディング到达	通过流程，观看过结局
金杯	世界一の电脑探偵	侦探等级升到最高
铜杯	ベテラン调查员	完成50件依赖任务
铜杯	デジモン好き	图鉴里登陆50种数码宝贝
铜杯	デジモン研究者	图鉴里登陆100种数码宝贝
银杯	デジモン博士	图鉴里登陆100种数码宝贝
铜杯	メダルファン	收集50种数码徽章
铜杯	メダルマニア	收集100种数码徽章
铜杯	三流メダルコレクタ-	收集200种数码徽章
铜杯	二流メダルコレクタ-	收集300种数码徽章
铜杯	一流メダルコレクタ-	收集400种数码徽章
银杯	传说のメダルコレクタ-	集齐所有的数码徽章
铜杯	999ダメ-ジ!	单次攻击伤害达到999
铜杯	大連続コンボ	达成3连击以上的Combo
铜杯	バトル熟练者	战斗回合数超过500
铜杯	バトルの铁人	战斗回合数超过1000
铜杯	ゲ-ム上级者	竞技场中赢得白金杯
铜杯	プロゲ-マ-	竞技场中赢得传说杯
银杯	ゲ-ムの达人	竞技场中赢得大师杯
铜杯	大亲友	让1个数码宝贝的友情值达到最大值
铜杯	心の友	让30个数码宝贝的友情值达到最大值
铜杯	トップタレント	让1个数码宝贝的才能达到最大值
铜杯	名伯乐	让10个数码宝贝的才能达到最大值
铜杯	レベル99!	让某个数码宝贝等级提升至99级
铜杯	一流ブリ-ダ-	让30个数码宝贝进化为完全体
银杯	トップブリ-ダ-	让30个数码宝贝进化为究极体
铜杯	ミリオネア	持有金钱超过100万
铜杯	大地主	拥有5座数码农场小岛
铜杯	1つ星	一座数码农场小岛达到最高级
铜杯	5つ星	所有数码农场小岛达到最高级
铜杯	大入り	让数码宝贝充满一座数码农场小岛
银杯	満員御礼	让数码宝贝充满所有的数码农场小岛
铜杯	飼育係	喂食数码宝贝100次
铜杯	返事はマメに!	在聊天板（デジライン）中回复30封信
铜杯	クイズ王	在聊天板（デジライン）的问答环节答对20题
银杯	戦闘民族	斗技场通信对战胜利30次

文 破枪瘦马 文 稀饭 美编 anubis

绝地战兵	SCE	动作射击
多机种 Helldivers		美版
2015年3月3日		对应年龄 13岁以上
售价为PS4/PS3/PSV：19.99美元		

本作是一款PS平台独占的俯视角射击游戏，在游戏中，玩家需要对抗来自3个不同势力的各式敌人，攻占一个个星系，并利用在战斗中获得的资源解锁武器与道具。游戏玩法简单，难度却并不低，作为本作最大卖点的友方伤害设定，更是让难度又上了三层楼，只有依靠与队友的熟练配合才能挑战高难度的关卡。总之，这是一款很有挑战性的游戏，在此将它推荐给大家。

系统详解

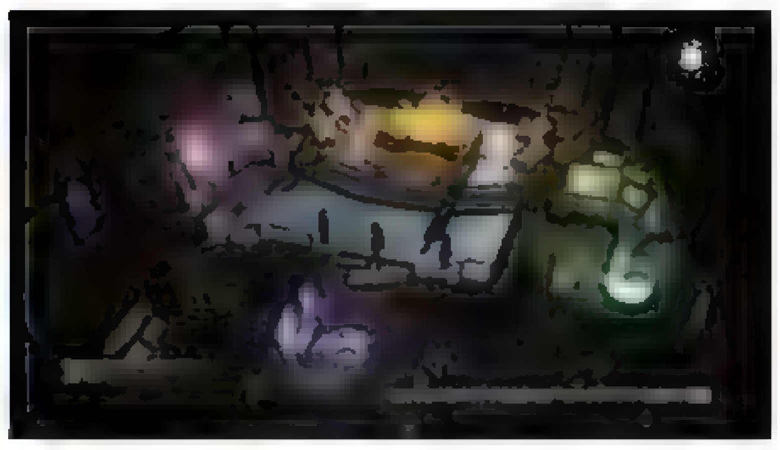
键位说明

以下为战斗键位的说明，PS4、PS3版基本一致，PSV由于按键数量不足，需要用到触摸屏，操作会略显困难。战斗中使用L1（L）+十字键输入指定指令可以呼叫战略配备，这是本作的一大特色。

PS4/PS3	PSV	[illegible]
R2	R	射击
R1	向下滑右侧背触板	装填弹药
L2	向下滑左侧背触板	投掷手榴弹（长按增加投掷距离）
L1+十字键	L+十字键	呼叫战略配备
□键	□键	趴下/起身
△键	△键	变换武器/（长按）切换为手枪/撤回战略配备
○键	○键	互动
×键	×键	近身攻击
左摇杆	左摇杆	移动
L3	触摸屏右下	冲刺
右摇杆	右摇杆	瞄准
十字键	十字键	传送沟通消息
options/start	start	选项
背触板/select	select	地图

个人飞船

初次进入游戏会进入介绍游戏基本操作与玩法的教学关，完成教学关后玩家就会来到个人飞船，正式开始游戏了。

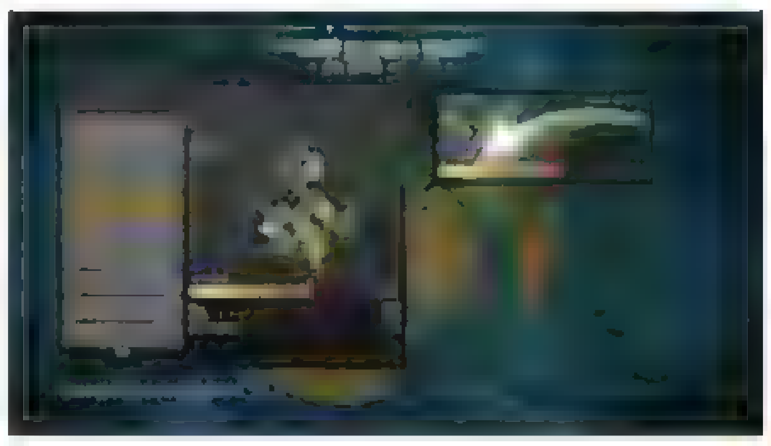


本作中的个人飞船类似于《怪物猎人》中的村庄，玩家可以在舰桥上升级武器装备，阅读游戏内置的百科，选择要前往征战的星球和加入多人游戏。

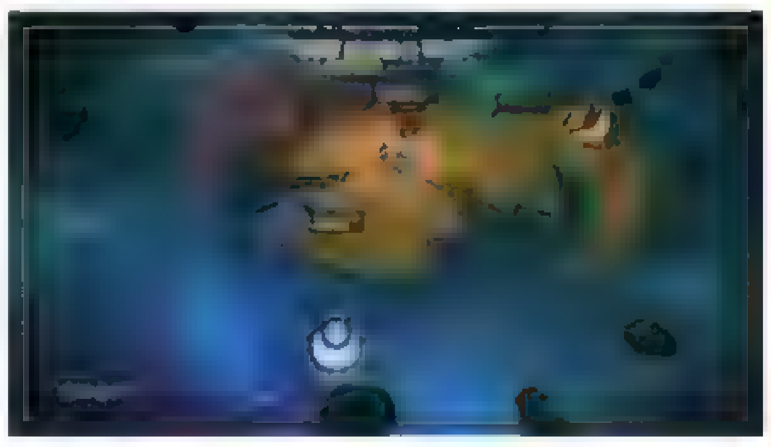
军火库位于舰桥左侧，玩家可在这里查看游戏中的各种统计资料，额外技能的解锁情况，更换服装，还能为自己的武器和战略配备进行升级。

百科全书位于舰桥的右侧，在百科全书中收录了游戏的背景故事，还有游戏中的一些实用技巧，所以各位玩家在开始游戏前最好花几分钟的时间阅读一下。在每次遭遇到怪物之后，怪物的资料会被收录到百科全书中，资料包括怪物的攻击方式，装甲，韧性和弱点。

舰桥下部的紫色光圈可以将玩家传送到其他玩家的飞船中开始多人游戏，在多人任务选单中可以看到所有公开的游戏，玩家可以看到任务的种类、难度，房间中的人数，星球奖励，对抗的敌人和所在地形等，并根据自己的的喜好选择要加入的游戏。



在舰桥上部的星际地图中可以选择要前往执行任务的星球，每当完成一个星球上的全部任务后，就会为玩家解锁一项战略配备，如果该星球对应的战略装备已经解锁，则会根据所选星球的难度奖励玩家一定数量的经验值，所以玩家可以挑选自己想要解锁的战略配备所在的星球，优先完成该星球的任务。



军火库

游戏中共有13把武器和33件战略装备，还有九项额外技能，其中武器和额外技能都是通过提升等级解锁，而战略配备则是通过完全占领一个星球来解锁。解锁后的装备还可以通过研究点数来升级，研究点数的获取方法有两种，一种是在提升等级后自动获得一个研究点数，另一种则是在任务中搜集散落在地图中的样本，每搜集10个可以获得一个研究点数。

下面列将出游戏中的武器装备和额外技能的效果供大家参考。

武器名称	介绍	可取得升级效果
P2和平制造者	手枪，作为副武器使用，可单手使用（倒地或携带黑盒子等道具时）	穿甲弹（对装甲单位造成更高伤害），扩充弹夹，三连发
AR19解放者	初级突击步枪	刺刀，减小后坐力，扩充弹夹
AR22C爱国者	提高射速与弹夹容量的突击步枪	刺刀，减小后坐力，扩充弹夹
AR20L正义	提高了威力的突击步枪	刺刀，减小后坐力，扩充弹夹，穿甲弹
SG225破裂者	自动散弹枪	增加射程，可穿透敌人
SG8制裁者	大威力的散弹枪，每发子弹都必须手动装弹	扩充弹夹，加长枪管（提升远距离时的精确度）
DBS2双重自由	双枪管的散弹枪，威力巨大	可单手使用，燃烧弹
SMG45防卫者	单手使用的冲锋枪，瞄准时移动速度更快	眩晕弹，穿甲弹
MP98骑士冲锋枪	单手使用的冲锋枪，射速极快	眩晕弹，穿甲弹
RX1轨道枪	发射穿甲弹的强大武器，射速较慢	可穿透敌人，眩晕弹
LAS5长柄镰	光束武器，持续射击会导致过热，必须安装散热罐后才能再次使用	威力提升，扩充弹夹
LH063野营者	大口径狙击步枪，射速较慢	威力提升，射速提升
AC3电弧发射器	可发射弧形闪电，充能后威力增加	减少充电时间，增加射程

每场游戏中可以携带四个战略配备（除增援、NUX223绝地弹和求救信标外），使用时只要用L1+十字键输入对应的指令后即可获得空投战略配备的许可，之后按下R2将战略配备的位置标示器投掷出去，在经过一段时间的等待后战略配备就会空投下来了，要注意空投的战略配备喷射仓可以直接摧毁位于其降落位置的任何生物和载具，所以千万不要把标示器扔到队友头上或刚刚空投下来的外骨骼或装甲车上去，要知道，由此引发的死亡数占了绝地战兵总死亡数的1/4。

战略配备名称	空投时间（秒）	冷却时间（秒）	介绍	升级效果1	升级效果2
补充物资	15/10/5	180	空投弹药与军械物资	减少空投时间	进一步减少空投时间
MG94机枪	3	仅能使用一次	具有大弹夹可快速发射的机枪	扩充弹夹容量，减小后坐力	可移动射击
LAS98镭射大炮	3	仅能使用一次	光束武器，LAS5长柄镰的升级版	可移动射击	扩充弹夹容量
FLAM40焚化炉	3	仅能使用一次	火焰喷射器，可点燃敌人	扩充弹夹容量	提升威力
RL112无后坐力炮	3	仅能使用一次	大威力的反坦克武器，可由同伴协助快速装填弹药	增加镭射瞄准器	无视装甲
EAT17消耗式反战车飞弹	3	120	召唤两枚用后即抛的反战车火箭	可移动射击	镭射瞄准器
消灭者榴弹发射器	3	仅能使用一次	可发射能够飞越队友打击敌人的榴弹	扩充弹夹容量	燃烧弹
补充物资包	3	仅能使用一次	装有两箱弹药，可供自己和队友补充，拾取的弹药自动加入背包中	装有4箱弹药	每场战斗可使用两次
REP80	3	仅能使用一次	可用来恢复生命值和修理受损的载具	可同时修复多个目标	增加射程
EXO44助行者型外骨骼装甲	3	仅能使用一次	配有机枪与8枚反步兵导弹的外骨骼装甲	扩充弹夹容量	获得反装甲导弹
M5APC	3	仅能使用一次	配有一个自动炮与两把小型支援武器的装甲车	扩充弹夹容量，镭射瞄准器	提高移动速度和炮塔旋转速度
M532 HAV	3	仅能使用一次	装备有反坦克武器与两把支援武器的装甲车	扩充弹夹容量，镭射瞄准器	提高耐久度
LIFT850喷射背包	3	仅能使用一次	能使穿戴者进行跨越地形的短距离飞行，但会使穿戴者无法趴下	提高燃料存量	空投两个背包
SH20防护罩生成包	3	仅能使用一次	为配备者提供吸收伤害的防护罩	提高耐久度	进一步提高耐久度
干扰者信标	3	120	能够将敌人吸引到信标周围，可分散敌人注意力，使用次数3次	增加持续时间	使用次数增加到5次
A/MG11迷你机枪炮台	7	180，可使用3次	可守护固定区域的机枪炮台，会误伤闯入弹道中的友军	减小后坐力	提高炮塔旋转速度
A/RX34轨道炮炮台	7	180，可使用3次	发射轨道炮的炮台，可能误伤友军	提高发射速率	提高炮塔旋转速度
空投人员杀伤地雷	5	45，可使用5次	空投自行掩埋地雷，对人员造成杀伤	提高使用次数到10次	大幅提高威力，反坦克
空投击晕地雷	5	45，使用次数5次	空投可击晕敌人的自动掩埋地雷	可使用10次	冷却时间减少到30秒
蜜蜂型无人机	3	90	可侦测隐形敌人的无人机，不会受到攻击	显示隐藏任务目标	显示样本
A/AC6特斯拉之塔	7	180	充能并释放强大电击攻击附近目标，不分敌我	攻击多个目标	瞬间完成充能
静电场导体	3	45	电击附近敌人，减缓移动速度	持续时间增加	空投时间减少到0.5s
空袭	3	90	空袭目标区域	提高伤害与攻击范围	进一步提高伤害与攻击范围
辩护者空投炸弹	0.5	10，可使用10次	空袭目标区域，威力较低，但更加准确	提升使用次数到10次	大幅提升威力，反坦克
空中扫射	0.1	15	召唤战机扫射目标区域	冷却时间减少到10秒	增加扫射持续时间
燃烧炸弹	3	60	使目标区域陷入火海，造成持续性伤害	延长燃烧时间	冷却时间缩短到45
轰鸣者炮击	4	180	对目标区域进行大威力炮击，反坦克	持续时间翻倍	持续时间增加到初始3倍
空轨镭射攻击	2	180	从卫星轨道发动的镭射攻击，可追踪目标，对重甲无效	提高持续时间	增加追踪速度
撕裂者导弹攻击	6	仅能使用一次	战术核导弹攻击目标位置，摧毁区域内所有目标	使用次数提升到5次	提供音频警示
磁轨加农炮攻击	2	120	召唤磁轨加农炮攻击目标位置附近的最大目标	提升选取目标的范围	减少冷却时间到60
增援	3	60/40/20	呼叫援军代替阵亡的友军	减少冷却时间	进一步减少冷却时间
NUX223绝地弹	25	35	召唤核武器到目标位置，需要手动引爆，用来破坏任务目标	增加核弹耐久度	减少空投时间到15秒
求救信标	2	仅能使用一次	增加其他绝地战兵参加任务的机会		

技能名称	技能效果
镭射瞄准模组	显示射击位置
MD99自动注射器	加快被击倒在地时的回复速度
心肺加速器	可以无限冲刺
重型装甲	防卫轻度火力，冲刺速度变慢
燃烧弹	手榴弹爆炸后产生火焰，造成持续性伤害
晕眩弹	手榴弹爆炸后击晕范围内单位，对载具与护盾无效
烟雾弹	手榴弹爆炸后散布浓烟，遮挡敌人视野
战略配备优先权	降低所有战略配备冷却时间40%
置换立场	受到伤害前自动传送到附近位置避免伤害

百科全书

游戏中的百科全书会在遇到某种敌人后将敌人的资料收录其中，非常实用，建议玩家在发现新的敌人后及时查看，以便更好地与敌人作战。

虫族

侦察虫

虫族的初级侦查部队，3个一组行动，不及时杀死会召唤援军。

先驱虫

侦察虫的升级版，可以跳跃到玩家面前，召唤援军速度更快。

追踪虫

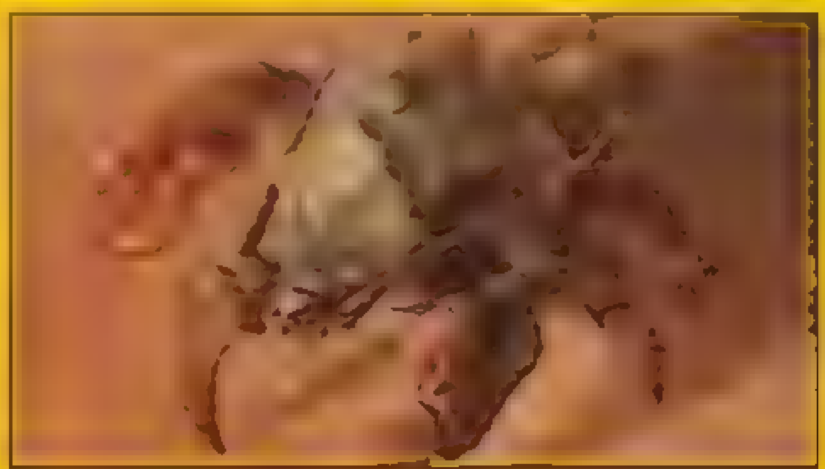
隐身单位，会使用毒素攻击，受到攻击的步兵会被减速，非常脆弱。

精英部队

武斗虫的升级版，血量更高，装甲也更不容易穿透，被爆头后同样会狂暴。

武斗虫

具有中等装甲的近战单位，从正面攻击头部可以穿透装甲造成更高伤害，被爆头后会高速冲向玩家，此时如果再受到攻击就会死亡。



坦克虫

具有重型装甲的单位，会对目标发动高速冲刺，在冲刺时转弯幅度不大，可以躲避。正面和侧面无法击穿，但是尾部会受到小型武器的伤害。

贝希摩斯

全身都被重型装甲覆盖的虫族，只能用反坦克武器造成伤害。虽然笨重但依然具有冲刺能力，是非常难缠的对手。

虫族指挥官

使用毒液攻击的具有中型护甲的单位，是暗杀任务的目标，威力大概相当于精英部队的强化版，威胁并不大。

光能者

光能观测者

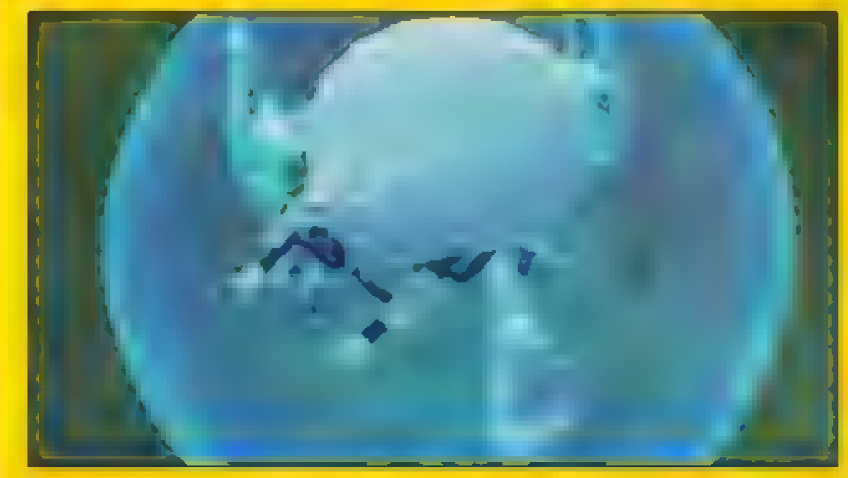
光能者初级侦查单位，具有隐形能力，没有攻击力，惟一的作用是召唤友军的增援。

光猎者

使用电磁脉冲手套攻击，能够一击杀死绝地战兵，但在攻击前会看到明显的光束提示，所以一定要及时避开。

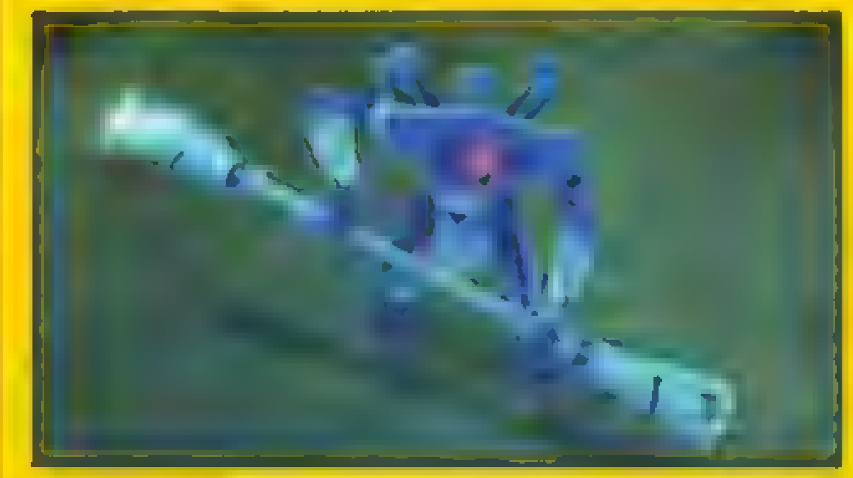
三脚电械

光能者的初级作战单位，具有中等护甲，攻击正面黑色的“眼睛”可以穿透护甲。这种敌人使用电击攻击近处的玩家，且具有防护罩，防护罩被破坏后，一段时间不受伤害就会重启防护罩。要注意手雷等爆破武器只能破坏防护罩，不能对具有防护罩的敌人造成伤害。



光能学徒

光能者的近战攻击单位，具有高攻击力，可以射出使目标减速的纳米弹，还具有大幅度位移的能力，但是生命值不高且没有装甲保护，容易击杀。



光弃者

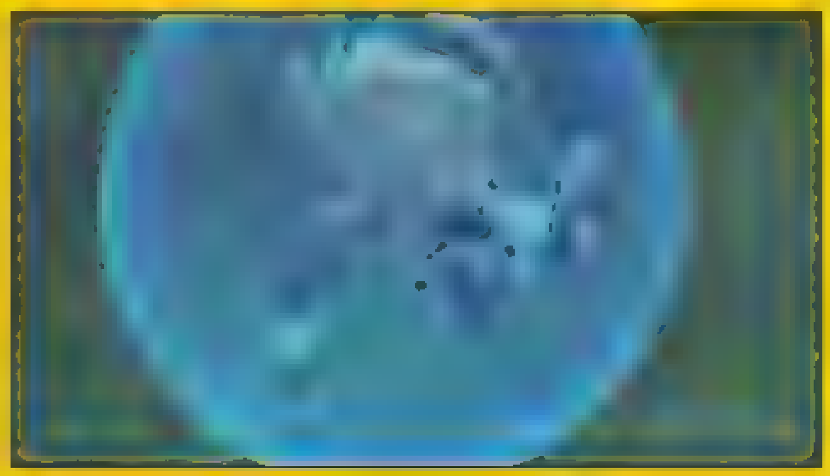
具有隐形能力的近战单位，攻击力很高，但是非常脆弱。

看守者

光能看守者的升级版，具有防护罩和更高的生命值，更难在第一时间击杀。

步行者

全面强化版的三脚电械，在高难度任务中代替三脚电械出场。



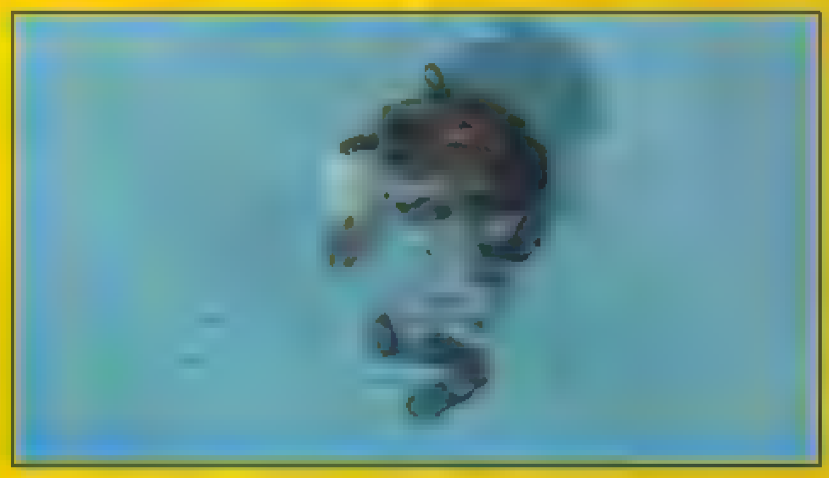
幻光大师

光能者的高级作战单位，身周有护盾保护，通过发射闪电球造成高额伤害，还可以使附近没有搭乘载具的绝地战兵在一段时间内陷入混乱状态(左右摇杆的方向都变为反向)。

生化人

初始者

生化人的初级作战单位，在巡逻小队中出现，通过手臂上的枪械攻击，极度脆弱。



班长战士

巡逻小队的指挥官，会通过手臂上的榴弹发射器召唤友军或进行攻击。

生化兵

使用手臂上的火焰喷射器攻击的生化人士兵，具备中等的装甲，火焰能够点燃暴露的绝地战兵，使用趴下指令可以扑灭身上的火焰

复合人

使用手臂上的加农炮与利刃进行攻击的生化人士兵，具备中等护甲。

狂暴者

能够快速移动的生化人肉搏士兵，在生命值降低时速度会大幅减缓。

屠夫

生化人的重型肉搏单位，虽然身体上没有覆盖装甲，但高血量让他变得难以击杀。

畸形人

快速的肉搏单位，通常会成群出现，由于没有装甲，所以非常脆弱。

巨型者

强大的重型单位，手臂上的机枪火力强劲，近身攻击可以直接杀死绝地战兵。身体后方和侧面都覆盖有装甲，只有腹部会受到小型武器的伤害。左手的盾牌有时会用来保护腹部的弱点，所以一定要寻找正确的时机进行攻击。

步兵战车

运载畸形人的战争机器，大炮能够射出反坦克武器，但会有短暂的瞄准时间，玩家可以看准时机躲避。装甲只能被反坦克武器击穿，是非常难缠的对手。

首领

最强大的生化人单位，手臂上装有大炮，能够造成巨大的伤害，全身都被重型装甲覆盖，只有反坦克武器能够击穿他的防御。

任务说明

游戏中，每个地图上有多个任务，必须完成所有任务（包括任务失败）才能够开启撤离点，完成一局游戏。每局游戏奖励的经验值也主要取决于完成任务的情况。下面就对这些任务做一个简要的说明。

占领区域：游戏初始就存在的任务，消灭任务地点附近的所有敌人后，任务进度槽会不断累积，累积满后任务完成。注意进度条累积过程中不能离开任务地点，否则进度条会不断下降。

启动地对空导弹：该任务要求玩家通过输入指令的方法启动任务地点的 1~3 个地对空导弹，每个地对空导弹都需要输入两次指令才能启动。

取回黑盒子 / 能量核心：这两个任务都是要求玩家在任务地点取得物品后运送到另一个指定地点，其中取回能量核心任务是在对战光能者时特有的。要注意携带黑盒子 / 能量核心的人只能使用单手武器战斗，所以最好安排队伍里使用单手武器的人来拾取任务物品。在难度较高，不想做这个任务时，可以把任务物品扔到悬崖下，这样可以直接终止任务。

启动实情传播器 / 油萃取器：需要在任务地点与实情传播器进行先后 4 次互动才能够启动。

摧毁信标 / 防空炮 / 虫巢：分别对应光能者 / 生化人 / 虫族的任务，需要玩家前往任务地点使用绝地弹摧毁目标，绝地弹威力与攻击范围都极大，所以在激活后务必快速远离，否则只能等待队友复活了。需要注意的是信标具有护盾保护，必须先攻击解除护盾再激活绝地弹才能顺利摧毁，防空炮附近往往有信号干扰器，需要先手动解除才能空投绝地弹。使用撕裂者导弹或 M532 HAV 的炮塔等手段同样也可以摧毁任务目标且更加简单。

启动并保护发射平台：在任务地点与发射平台互动后开启任务，需要保护发射平台 90 秒才能完成任务，期间发射平台被破坏则任务失败。高难度下可以在激活发射平台后直接离开快速结束任务。

护送生还者：在地图上找到生还者后他们会开始跟随玩家，将他们带领到指定地点就算完成任务。如果生还者全部死亡则算任务失败。注意生还者是可以用医疗枪回复生命的，倒地的生还者也可以上前用○键进行互动将他们扶起继续赶路。高难度下可以直接射杀生还者快速结束任务。

护送资源车队：与资源车队互动激活任务，之后车队会沿着轨道前进，如果轨道被挡住则会停止前进，车队安全抵达轨道终点后任务完成，如果车队被击毁则任务失败。高难度下可以在激活任务后直接跑路，有时候敌人会被吸引到玩家这边而无视车队，反倒是让车队安全抵达了目的地。

暗杀：击杀敌方的指挥官，指挥官相当于是敌方高级兵种的强化版，威胁并不大。

歼灭若干名敌人：高难度游戏中才出现的任务，由于此时敌人已经如潮水般涌来，所以该任务难度相当低，大概只有采用潜入打法的玩家需要动些脑筋了。

撤离：当地图上的所有任务都完成或失败后，将会出现撤离任务。此时玩家要到撤离点召唤运输船，经过 1:30 后运输船抵达，登上运输船就算完成任务了。如果在运输船抵达前离开任务地点太远，则会终止撤离，需要重新召唤运输船。玩家要注意的是运输船和空投喷射仓一样，会直接秒杀位于它下方的单位，所以一定要在运输船抵达时和降落地点保持距离。

▲即使运输船抵达也不能掉以轻心，此时若是功亏一篑恐怕会让玩家承受不住。

战术手册

刚刚开始游戏时，玩家可能确实如游戏中的难度描述所说，有种“公园漫步”的感觉，但随着难度的提高，玩家将要面对成群结队的敌人，此时才能够真正体会到这个游戏的乐趣。

为了让玩家能够更好地应对挑战，在此简单介绍两种在高难度游戏中行之有效的方法。

首先介绍的是比较正统的打法，即 4 名玩家中，三名玩家召唤出 EXO44 外骨骼装甲，另外一名玩家使用 REP80 维修工具。EXO44 外骨骼装甲配有的机枪可以有效地杀伤敌人，且弹药量充足，REP80 维修工具可以用来为外骨骼装甲回复生命值。如果配合得当的话，这种组合的正面作战能力极强。由于每台外骨骼装甲只携带有 8 枚反坦克导弹，反坦克能力有限，所以最好再携带几组具有反坦克能力的战略配备，比如轰鸣者炮击或是磁轨加农炮攻击。还有两种可以考虑携带的战略配备是蜜蜂型无人机和干扰者信标，前者在进行一次升级后具有寻找隐藏任务目标的能力，可以用来快速找到隐藏任务，节约了不少时间；后者可以将敌人吸引到信标所在的位置，减少了遇敌的可能。

介绍完了正统打法，再介绍一种潜入打法，这种打法的核心就是完全放弃正面对抗，通过干扰者信标来吸引敌人的注意力，在避免遇到敌人的情况下潜行完成任务。采用这种打法时，最好把上文任务介绍中提到的能够放弃的任务全部放弃，只追求通关即可。这种打法的局限性也较高，当有暗杀与歼灭若干敌人的任务时，会变得异常艰难，但是由于只需要一人就可通关，所以还是有一定的价值。

在此只介绍了两种打法，其实游戏中有大量的战略配备，也就为玩家提供了更多种可能，此处介绍的打法仅供参考，更多的打法还有待玩家研究。

奖杯指南

本作的白金难度不算太高，并没有难度丧心病狂的技巧性奖杯，但由于存在一个消灭 100，000 名敌人的奖杯，需要花费大量的时间反复刷怪，所以估计白金时间要接近 100 小时。本作是一款纯粹刷图的游戏，玩家完全不用担心有错过的奖杯，只要全力刷刷刷就可以了，有兴趣和时间的朋友可以准备开始前往星辰大海的征程了。

杯种	奖杯名	获得条件
白金	超级地球的翘楚	获得除此之外的全部奖杯
金	绝地任务	在不死亡的情况下完成一次难度等级10或以上的任务。
金	愚公移山	杀死100，000名敌人。
金	和平繁荣都回来了	在战役中获胜时至少完整攻略一座星球。
金	道路亡魂	驾驶APC或HAV辗毙一只虫族或一名光能者暗杀目标。
金	受众人景仰	晋升总勋爵军衔（25级）。
银	天上掉下来的礼物	使用补充物资的战略配备喷射仓杀死一只坦克虫。
银	人类的守护者	成功保卫一座首都时至少完成一个任务。
银	七连杀	仅使用主要武器，并在非常短的时间内杀死7名敌人。
银	不离不弃	在等级8或以上的任务中，和四名玩者乘搭运输船撤离。
银	永不放弃，永不投降	和四名玩者加入难度等级8或以上的任务时，成为最后一名生还的绝地战兵，并在被打倒在地时使用增援的战略配备。
银	赶着用餐	在5分钟以内完成一个难度等级4以上的任务。
银	堆积如山	杀死10,000名敌人。
银	敬礼！长官好！	晋升少校军衔（等级13）。
银	宣扬管理式民主	成功攻陷敌人母星时至少完成一个任务。
银	解放乡土	在一座难度等级10或以上的星球上完成所有的任务。
银	完美执行	在未触发劲爆的情况下完成一次难度等级7或以上的任务。
银	最讨厌护送任务了...	在4名生还者皆存活的情况下完成一次护送任务。
银	本人乃弹幕先生	与生化人对战时，在不受到任何伤害的情况下，完成一次难度等级7或以上的任务。
银	绝地降临，赞美主！	在仅使用战略配备的情况下完成一次任务。
银	80%的时间百发百中	在击发超过300发子弹，且达成80%以上命中率的情况下完成一次任务。
铜	袍泽情谊	使用配对系统加入另一场游戏。
铜	这位子有人坐吗?	在星期五加入一场4人游戏时，和所有玩者搭乘同一辆APC或是HAV。
铜	直到阵亡或是找到替代人选	晋升特等士官长军衔（等级7）。
铜	绝地战兵的新衣	个人化你的角色。
铜	是谁叫我从军?	完成一次任务。
铜	是谁叫我多认识新朋友?	和所有敌方种族至少对抗过一次。
铜	是谁叫我探索宇宙?	至少游玩一次沙漠、森林和雪地星球。
铜	杀不死你的会让你终生受创	完成训练。
铜	舞后	在舰桥上不移动的情况下连续完成25次披风转身。
铜	对症下错药	使用NUX223绝地弹以外的武器摧毁一座虫巢、生化人防空炮或是光能者信标。

文 乙太 美编 NINA

戦国無双4-II

SENGOKU MUSOU

战国无双4-Ⅱ	Koei Tecmo	动作
多机种	战国无双4-Ⅱ	日版
	2015年2月11日　本地1～2人　对应年龄 12岁以上	
	售价为PS3/PSV：5134日元、PS4：6000日元	

《战国无双4-Ⅱ》发售已经有一段时间了，官方也在最近更新了本作的最新补丁，补丁不仅修正了为人诟病的唤马BUG，还提升了技能书的掉率，不过想要白金本作依然是一个庞大的工程。本次研究将会为大家带来本作全部秘武的获取攻略，希望可以起到一定的参考作用。

快速练级法

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

与前作一样，本作也有快速升级法，不过要做一些前期准备。首先玩家需要培养一名已经习得“收集Lv3”的高等级武将，然后选择一个杂兵较多的关卡，比如新星之章的“小牧长久手の战い”、情爱之章的“本能寺の变”以及百花缭乱之章的“天正华合战”等，之后选择高等级武将以及需要练级的武将进入关卡，记得为高等级武将装备上技能“收集”。开场后找一个杂兵比较多的区域，使用“收集”后即可开始刷兵，看到有兵法书掉落后迅速切换为需要练级的武将，此时兵法书便会被低等级武将获取，用此方法不断刷兵可以轻松把一名武将练到30级。而如果你觉得技能冷却过慢的话，也可以携带迅速刷新技能的觉醒技能来提高练级效率。

秘藏武器获取攻略

说明

本作秘武的获取方式和前作并无太大变化，依然需要在难度为“困难”或以上的指定关卡中达成特定条件，之后再完成秘武任务即可获得，不过每一个武将的秘武任务以及获得条件都与前作有所不同。秘武既可以在“无双演武”模式中获取，也可以在“模拟演武”模式中获取，当然部分未在“无双演武”中出现的武将就只能通过“模拟演武”获取秘

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

武了，而自创武将不同种类的秘武必须换上对应的武器进行秘武关卡才可以获取。需要注意的是，每一个秘武任务都是有时间限制的，当玩家达成获得秘武的条件后，秘武任务触发时任务信息旁会出现一个金色的武器箱图标，该图标会随着时间流逝而逐渐消失，如果玩家在图标消失前完成秘武任务的话，任务的成功图标会变为银色，但如果武器图标消失后再完成任务就不能获得秘武了，所以玩家在发现秘武任务出现金色武器图标后可以事先存档，以免超过时限再重新来过。

真田幸村

指定章节	盟友之章・大树之章
指定关卡	忍城の战い
目标任务	狮子の子らを止めよ

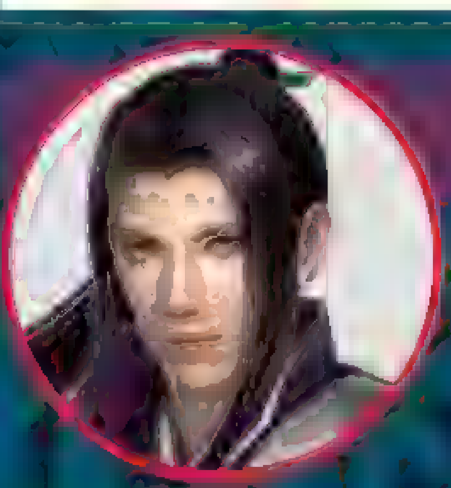
官方条件

①完成通常任务“水攻め准备”、“堤防を守れ・壹”、“堤防を守れ・贰”、“姬君の合流”；②完成额外任务“阎魔忍暗跃”、“救援奔走・壹”、“救援奔走・贰”；③控制真田幸村击破甲斐姬、早川殿，且体力始终保持 50% 以上；③开场 12 分钟内达成上述条件。

流程参考

以真田幸村作为主将，开场后控制幸村上行，击破 2 名持旗兵与 2 名武将后完成“水攻め准备”，之后退回初始位置。切换为副将，向左前进击破据点中的 3 名敌将完成“堤防を守れ・壹”，之后退回初始位置。切换回幸村，首先在战场下侧等待并击破忍者队长完成“阎魔忍暗跃”，之后根据提示上行击破目标敌将完成“堤防を守れ・贰”，之后迅速退避回战场下侧。地形再次发生变化后，首先控制幸村前往早川殿所在位置，用“无双奥义・皆传”迅速解决 3 名敌将完成“姬君の合流”、“救援奔走・壹”，之后切换副将击破战场上侧的 2 名目标敌将后完成“救援奔走・贰”，之后令副将在战场上侧天守旁的诘所待机，诘所中出现武将后迅速击破。切换回幸村亲手击破甲斐姬，之后击破诘所中出现的最后一名敌将获得秘武。

明智光秀



指定章节	反逆之章
指定关卡	六条合战
目标任务	三好を屠る

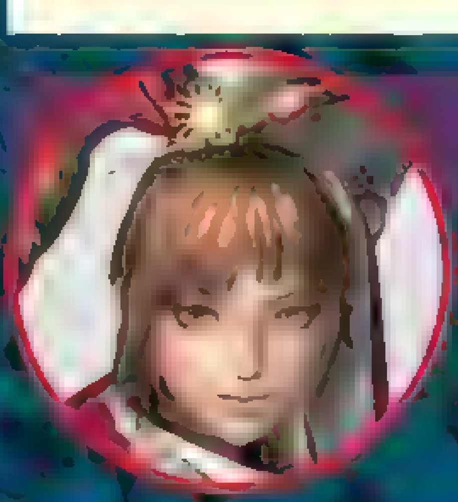
官方条件

①完成通常任务“本国寺包围网”、“不可解な冲击”、“绝体绝命”、“敌军歼灭”、“执念の复仇”；②完成额外任务“仲间の危机”、“佣兵の强袭”、“派手な通せんぼ”；③控制明智光秀击破杂贺孙市、石川五右卫门，且体力始终保持 70% 以上；④开场 7 分钟内达成上述条件。

流程参考

以明智光秀作为主将，开场后控制明智光秀左行击破筱原长房并完成“本国寺包围网”，“不可解な冲击”触发后，控制光秀击破上侧焙烙兵。命令副将下行在中途的据点旁等候，待“仲间の危机”触发后分别控制主将和副将击破据点两侧的门守备头完成任务，命令明智光秀在战场中央待机，再控制副将击破下侧焙烙兵。之后控制光秀亲手击破战场中央的石川五右卫门与杂贺孙市，确保完成额外任务“佣兵の强袭”、“派手な通せんぼ”。此时可以命令副将前往斋藤龙兴所在据点外待机，再让明智光秀依次击破由战场中央诘所出现的两组敌将完成“绝体绝命”、“敌军歼灭”。之后切换为副将，并命令明智光秀前往三好政康所在据点外待机。之后迅速击破斋藤龙兴等敌将完成““执念の复习”。待“三好を屠る”触发后上行击破三好长逸、岩成友通，之后迅速切换成明智光秀击破三好政康后获得秘武。

女忍者



指定章节	百花缭乱之章
指定关卡	神流川の战い
目标任务	笑う狮子の牙

官方条件

①完成通常任务“真田军の初阵”、“信之の作战”、“北条の结束”、“女子狩り”、“后退命令”；②完成额外任务“昌幸を救援せよ”、“疾风のごとく”、“一益の误算”；③女忍者击破数 1000 人以上，且体力始终保持 50% 以上；④开场 10 分钟内达成上述条件。

流程参考

以女忍者作为主将，开场后控制女忍者左行清兵并击破左侧的 3 名敌将完成“真田军の初阵”，副将则在初始位置待机，之后下行进入北条氏邦所在据点，将其击破后完成“信之の作战”。当真田昌幸所在据点开门后，切换副将进入击破敌将完成“昌幸を救援せよ”。之后切换回女忍者从战场下侧忍道进入甲斐姬所在区域，击破北条氏政、甲斐姬完成“北条の结束”、“疾风のごとく”，之后从忍道跳出前往战场左下击破早川殿完成“女子狩り”。之后切换回副将，令女忍者在战场下侧据点旁待机，控制副将跟随泷川一益，待“一益の误算”触发后迅速完成，之后切换回女忍者，命令副将去战场右侧待机，女忍者击破据点中敌将完成“后退命令”，目标任务触发后切换副将迅速击破敌将获得秘武。

杂贺孙市

指定章节	主从之章
指定关卡	葛西大崎一揆
目标任务	义の魂

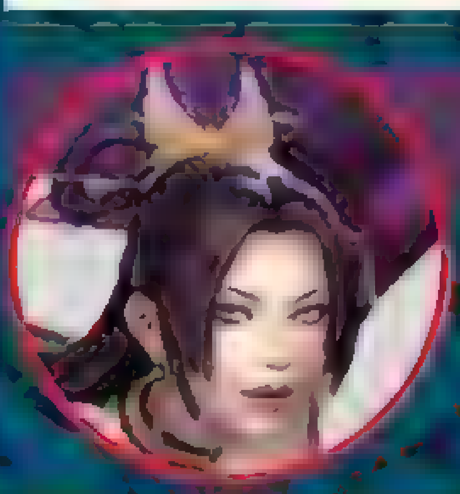
官方条件

①完成通常任务“反乱援护”、“大军への备え”、“大军分割作战”；②完成额外任务“伏兵配置”；③杂贺孙市击破数 500 人以上，且亲手击破宇喜多秀家、小西行长、大野治长；④开场 5 分钟内达成上述条件。

流程参考

以杂贺孙市为副将，开场后控制杂贺孙市一路向左清兵，之后前往蒲生氏乡、增田长盛所在据点击破目标武将完成“伏兵配置”，之后可以前往战场中央击破目标敌将完成“反乱援护”，此时可以在战场中央将击破数刷满500。之后“大军への备え”触发，目标敌将会于两地分别出现，优先击破一处敌将后用军马快速前往另一处，确保此任务中的敌将由杂贺孙市亲手击破。此时迅速前往战场上侧，待立花訚千代出现后迅速将其引到目标据点中击破完成“大军分割作战”，此时可以命令副将前往战场中央处待机。幸村出现后，切换副将把他引出“士气强化”区域并击破后获得秘武。

浓姬



指定章节	反逆之章
指定关卡	六条合战
目标任务	执念の复仇

官方条件

①完成通常任务“本国寺包围网”、“不可解な冲击”、“绝体绝命”、“敌军歼灭”；②完成额外任务“仲间の危机”、“佣兵の强袭”、“派手な通せんぼ”；③浓姬击破数1000人以上，我方武将败走数为0；④开场8分钟内达成上述条件。

流程参考

整体流程与明智光秀一致，需要以浓姬作为主将。任务的完成顺序基本与明智光秀一致，不过由于浓姬有击破数要求，所以最好在任务“敌军歼灭”完成前在战场中央刷满1000人，此时还可以事先让副将前往斋藤龙兴处待命，目标任务出现后可以第一时间击破敌将获得秘武。

服部半藏

指定章节	绊之章
指定关卡	第二次上田城の战い
目标任务	三方よりの奇袭

官方条件

①完成通常任务“兄弟对决・疑”、“火中の救援”、“袭いかかる忍び”、“迟いかかる乙女”、“立ちはだかる真田家臣”；②完成额外任务“父の策”、“驱ける影”、“四天王救援”；③服部半藏击破数1000人以上，且亲手击破女忍者；④开场12分钟内达成上述条件。

流程参考

以服部半藏作为主将，开场后控制服部半藏前往右上角刷兵，击破数达到500以上后击破真田幸村完成“兄弟对决・疑”，之后前往战场中央下侧等待上田城开门，并命令副将前往战场左上角的门外待机，上田城开门后进入其中迅速击破影雾才藏完成“父の策”。“火中の救援”触发后切换为副将，命令服部半藏由城中隐藏通道前往战场左下角待机，之后击破左上角的目标敌将完成任务。切换回服部半藏，待女忍出现后将其击破并完成“袭いかかる忍び”。此时命令副将前往战场右侧诘所待机，控制半藏返回上田城，待甲斐姬登场后迅速将其击破完成“迟いかかる乙女”。上田城开门后前往战场中央，“立ちはだかる真田家臣”触发后先不管目标武将，待望月六郎出现后迅速将其击破完成“驱ける影”，之后切换副将击破由诘所出现的目标敌将完成“四天王救援”。切换回半藏，击破之前的目标敌将完成任务。触发目标任务后女忍者会从左上、左下、右上三个地点出现，真身需要根据德川秀忠所在位置判断，如果此时秀忠仍在上田城中，则左下为真身；如果在城外但没到达北侧据点，则右下为真身；如果已经到达北侧据点，则左上为真身。可以事先判断好后命令副将前往目标地点拦截，完成任务后获得秘武。

丰臣秀吉

指定章节	主从之章・好敌手之章
指定关卡	小田原征伐
目标任务	家族を守る

官方条件

①完成通常任务“武力行使”、“不屈の北条军”、“番熊”、“二の丸大激战”、“一夜城の危机”；②完成额外任务“南からも攻めよ”、“兵粮を断つべし”；③丰臣秀吉击破数1000人以上，且亲手击破第一次出现的甲斐姬与第一次出现的风魔小太郎，体力始终保持70%以上，我方武将败走数为0。

流程参考

由于本关有两名武将需要秀吉亲手击破并且有击破数要求，而且没有时间限制无需赶路，所以全程由秀吉一人完成，开场后先向左行，待“武力行使”触发后前往右侧击破3名敌将完成“南からも攻めよ”，之后由战场右侧上行，击破6名铁炮兵完成“不屈の北条军”。之后进入右上区域，此时会触发额外任务“兵粮を断つべし”，由于目标敌将都处于“士气强化”区域中，此时最好使用无双奥义迅速解决，保证秀吉血量不低于70%。之后前往甲斐姬所在处将其击破并完成“番熊”，进入小田原城后可以先在其中刷兵，击破数到1000以上后再击破目标敌将完成“二の丸大激战”。之后前往战场左上角击破风魔小太郎的真身完成“一夜城の危机”，再前往早川殿所在处触发秘武任务，迅速将其击破后获得秘武。

本多忠胜

指定章节	新星之章
指定关卡	小牧长久手の战い
目标任务	信赖の芽生え

官方条件

①完成通常任务“强袭作战阻止”、“突き进む”、“钓り出された信雄”、“新たな信念”；②完成额外任务“押し负けない”、“进军を阻む铅玉”、“不稳な流れ”、“隙间を突く”；③本多忠胜击破数1000人以上，且体力始终保持50%以上。

流程参考

由于出场位置不同，建议让本多忠胜作为副将，另一名武将作为主将。开场后立即控制主将击破其初始位置的持旗兵，“强袭作战阻止”触发后可以先放置，随后切换本多忠胜前往战场左上角触发“押し负けない”，完成后前往战场中央触发“进军を阻む铅玉”，注意此任务的时间限制，不过可以顺便在战场中央刷刷敌

兵，随后让其在大谷吉继所在据点门口待机。切换回主将，此时将先前触发的任务完成，待上侧据点开门后进入并触发“突き进む”。此时切换回本多忠胜，待大谷吉继所在据点开门后迅速进入将其击破并完成“不稳な流れ”。切换回主将击杀石田三成完成之前触发的任务，之后切换回本多忠胜在战场中央触发“钓り出された信雄”，之后将“士气强化”区域的4名敌将聚在一起后用无双奥义和皆传迅速击破，此时岛左近会出现并触发“新たな信念”，可以先不管他。先击破战场中央新出现的2名敌将完成“钓り出された信雄”，之后切换主将击破岛左近，带敌方本阵开门后迅速进入并击破石田三成、大谷吉继就可以获得秘武。

德川家康

指定章节	绊之章
指定关卡	小田原征伐
目标任务	混沌に落ちる

官方条件

①完成通常任务“二の丸突入”、“二の丸守るは熊の姫”；②完成额外任务“包围阵坚守”、“三の丸一扫”；③控制德川家康击破甲斐姬、北条氏规、成田氏长、壬生义雄，并且击破数在150人以上；④开场5分钟内达成上述条件。

流程参考

以德川家康作为主将，任意高等级武将作为副将。首先控制德川家康一路清兵前往北条氏规处，之后切换副将击破二之丸右下角的持旗兵以及3名任务武将完成“包围阵坚守”，之后一路向左进入三之丸，此时先不清理杂兵，待任务“三の丸一扫”触发后迅速击破200人完成任务。切换回德川家康，击破北条氏规完成“二の丸突入”，之后上行并击破4名目标敌将完成“二の丸守るは熊の姫”，再立刻回到北条氏规所在位置等待风魔小太郎出现，击破后迅速前往真田昌幸处等待其第二次出现，击破后获得秘武。

石田三成

指定章节	理想之章
指定关卡	关ケ原の战い
目标任务	盾になる总大将

官方条件

①完成通常任务“战线を押し上げる”、“愚直な三成”、“沉默の岛津军”、“义は西军にあり”、“友の仇は友”；②完成额外任务“余势を驱って进む”、“宇喜多队の突出”；③我方武将败走数为0，石田三成体力始终保持50%以上，并且击破加藤清正2次、福岛正则2次、藤堂高虎1次。

流程参考

本关以石田三成作为主将，开场后控制石田三成在初始位置触发任务“战线を押し上げる”，确保任务中的加藤清正、福岛正则由石田三成亲手击破，不过此时可以先清理掉其中一半的武将，之后切换副将向战场右上角进军，之后触发并完成额外任务“宇喜多队の突出”，之后前往下侧据点触发并完成额外任务“余势を驱って进む”。切换回主将完成之前的任务，之后前往战场中央，触发任务“愚直な三成”，由于该任务出现的武将处于“士气强化”区域，可以考虑让武将使用解除“士气强化”效果的觉醒技能，或将首先出现的3名敌将聚拢后用“无双奥义・皆传”秒杀。任务完成后根据提示击破向岛津军进军的3名敌将并完成任务“沉默の岛津军”，待任务“义は西军にあり”触发后将分别位于两处的敌将击破，之后前往地图左下角等待任务“友の仇は友”触发，任务敌将由石田三成亲手击破，之后前往西军本阵附近触发并完成任务“盾になる总大将”后获得秘武。

岛左近

指定章节	理想之章
指定关卡	三成袭击事件
目标任务	戻れない三人

官方条件

①完成通常任务“押し寄せる敌”、“迷える敌を味方に”、“义によって救う”、“大军”；②完成额外任务“走れ味方のもとへ”、“同志を救う”、“虎视眈々”、“どちらも殿のため”；③岛左近击破数1000人以上；④开场10分钟内达成上述条件。

流程参考

以岛左近作为主将，开场后先击破初始地点的敌将完成“押し寄せる敌”，之后向左刷兵击破诘所附近的敌将以及宇喜多秀家附近的敌将完成额外任务“走れ味方のもとへ”、“同志を救う”。“义によって救う”触发后向右走，前往目标敌将所在区域并将他们击破完成任务，之后一路刷兵并向战场中央前进，在“大军”触发后先不要立刻完成，可以先进入战场中央的隐藏通道触发“どちらも殿のため”，之后将隐藏通道中的3名目标敌将都击破后完成任务。藤堂高虎出现后迅速将其击破完成任务“虎视眈々”，之后在确保击破数1000以上后完成“大军”。敌军本阵开门后进入触发目标任务，完成任务后获得秘武。

直江兼续

指定章节	大树之章
指定关卡	小牧长久手の战い
目标任务	ここは通しません!

官方条件

①完成通常任务“军势を食い止めよ”、“幸村を救え”、“三成を救え”、“小幡城を落とせ”；②完成额外任务“战线维持”、“上杉ここにあり”、“忍び寄る影”；③直江兼续亲手击破内藤清成、菅沼定盈、牧野康成、丹羽氏重、大久保忠世、安藤直次、渡边守纲、鸟居元忠、井伊直政、忍者队长，且击破数1700人以上；④开场12分钟内达成上述条件。

流程参考

由于本关有多个武将击破要求以及较高的击破数要求，所以全部过程由直江谦续一人完成，副将可以直接在本阵待机。开场后首先在战场中央刷兵，“军势を食い止めよ”触发后可以先击破部分武将，但不要将任务完成，下侧据点开门后迅速进入并击破目标敌将完成“战线维持”，之后前往战场北侧触发“上杉ここにあり”，用无双奥义击破敌兵完成任务。之后一路刷兵前往击破之前遗漏的任务敌将击破完成任务。之后会触发“幸村を救え”，前往战场右下角击破所有任务敌将，注意不要让幸村击破残血的任务敌将。之后触发“三成を救え”，前往战场左上击破目标敌将完成任务，之后在左上诘所旁等待忍者队长，“小幡城を落とせ！”触发后可以命令副将先前往战场下侧。忍者队长出现后控制直江谦续将其击破完成“忍び寄る影”，此时切换副将击破“小幡城を落とせ！”的目标敌将，之后迅速前往战场左下角，井伊直虎出现后迅速将其击破获得秘武。

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

宁宁

指定章节	盟友之章
指定关卡	山崎の战い
目标任务	明智军の瓦解

官方条件

①完成通常任务“麓で奋战”、“参道诱引”、“山顶夺还”、“长宗我部来袭”；②完成额外任务“山顶への道”、“山顶部队援护”；③宁宁亲手击破长宗我部元亲、小少将，且击破数1000人以上；④开场7分钟内达成上述条件。

流程参考

以宁宁为主将，开场后命令副将前往左侧山道触发“山顶への道”并击破目标敌将，控制宁宁右行在天王山麓刷兵并完成“麓で奋战”，之后命令副将在战场下侧的封锁口待机。控制宁宁在山道刷兵，待敌方武将进入山道后将他们击破并完成“参道诱引”。之后向上进入山顶区域，在这里将击破数刷到900以上并击破目标敌将完成“山顶夺还”，之后切换副将并命令宁宁在战场右上角的封锁口处待机。“长宗我部来袭”触发后，控制副将迅速击破除元亲外的目标敌将。切换宁宁击破右上角的小少将等敌将完成“山顶部队援护”，并确保小少将由宁宁亲手击破，命令副将去加拉夏所在据点外待机。之后迅速下山，确保在总时间6分钟以内到达长宗我部元亲处并用最快的方法击破此处的敌将。待加拉夏所在据点开门后，进入并击破其中的目标敌将后获得秘武。

加藤清正

指定章节	忠节之章
指定关卡	贱ヶ岳の战い
目标任务	仁义を通す

官方条件

①完成通常任务“贱ヶ岳砦救援”、“鬼玄蕃たちの攻势”；②完成额外任务“头上注意”、“岩崎山砦救援”、“秀吉包围网”；③加藤清正体力始终保持50%以上，且晴子击破首次登场的柴田胜家；④开场6分钟内达成上述条件。

流程参考

以加藤清正作为主将，开场后切换副将上行并击破区域内的两名敌将完成“头上注意”，之后在据点旁待机，注意不要跳进右侧地势较低区域。切换为加藤清正，击破左侧区域的目标敌将完成“贱ヶ岳砦救援”。“鬼玄蕃たちの攻势”触发后，首先切换副将击破左侧据点中的2名敌将，之后跳入右侧区域中，待上侧诘所中有敌将出现后迅速击破，之后的“岩崎山砦救援”便可顺利完成。切换回加藤清正，击破剩余的目标敌将完成“鬼玄蕃たちの攻势”，待柴田胜家出现后迅速前往击破。之后会触发任务“お市を救うために”，不过并不用理会。待“秀吉包围网”触发后，首先击破于战场左下角出现的敌将，之后切换副将击破剩余的2名敌将，此间可以命令主将前往前田利家所在据点外待机。待利家开始进军后，切换清正迅速将其击破后获得秘武。

黑田官兵卫

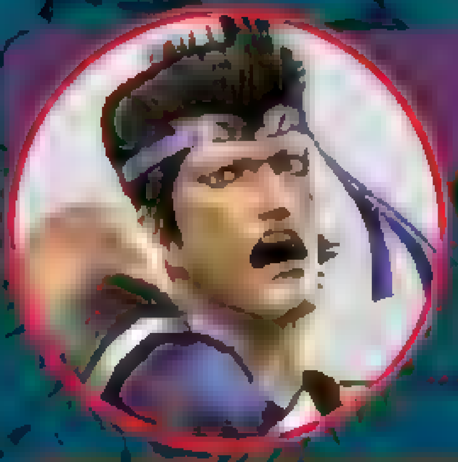
指定章节	贤人之章
指定关卡	九州征伐
目标任务	鬼の首を狙う

官方条件

①完成通常任务“罠に飞び込む”、“逆转の包围阵”、“鬼の牙を拔く”、“これも军师の仕事”；②完成额外任务“地の利は岛津に”、“计画遂行”、“后方注意”、“さらに一手”；③黑田官兵卫击破数1000人以上；④开场12分钟内达成上述条件。

流程参考

本关以黑田官兵卫作为副将，开场后首先控制官兵卫前往下方“U”字区域击杀岛津以久完成“地の利は岛津に”，之后一路刷兵前往战场中央击破目标敌将完成“罠に飞び込む”。“逆转の包围阵”触发后，上行前往立花山城南据点击破目标敌将，之后一路清兵前往东据点击破剩余敌将完成任务，随后先左行击破准备入侵据点的敌将完成“计画遂行”。此时应该已经触发了“鬼の牙を拔く”，命令主将前往击破岩屋城上侧的2名敌将，自己控制官兵卫前往战场下侧据点。在据点中会触发“これも军师の仕事”，击破铁炮队长即可完成任务，期间命令主将前往立花山城门口待命。之后控制官兵卫走右下角的小道触发“さらに一手”，此处敌兵处于红色区域，建议用“无双奥义・皆传”迅速完成任务，“后方注意”触发后切换主将击破立花山城旁的目标敌将完成任务。切换回官兵卫，击破之前任务的2名剩余敌将，待“鬼の首を狙う”触发后迅速进入岩屋城完成任务获得秘武。



福岛正则

指定章节	理想之章·忠节之章
指定关卡	九州征伐
目标任务	鬼の一族

官方条件

①完成通常任务“城门突破”、“立花军救援”、“立花山城救援”；②完成额外任务“转ばぬ先の杖”、“立花山城南砦突破”、“立花山城东砦突破”、“风神の弟”；③福岛正则体力始终保持50%以上；④开场5分钟内达成上述条件。

流程参考

以福岛正则作为主将，开场切换副将右行触发并完成“转ばぬ先の杖”。切换回福岛正则，右行击破目标敌将完成“城门突破”，之后进入战场中央区域击破目标敌将完成“立花山城救援”。此时分别和副将前往立花山城的东据点与南据点，进入其中击破目标敌将后完成额外任务“立花山城南砦突破”以及“立花山城东砦突破”。此时切换副将前往战场右上角等待风魔小太郎，待其出现后迅速击破完成“风神の弟”，此间可以让福岛正则在立花山城中待机，待之前的任务完成后迅速切回并击破城中敌将完成“立花山城救援”，此间令副将前往战场右侧的岩屋城前待机。秘武任务触发后，迅速切换为副将击破目标敌将获取秘武，注意需要在其开门后迅速将前2个迅速击杀，之后第3个武将才会从高台跳下，速度太慢的话很容易超时。

藤堂高虎

指定章节	新星之章·忠节之章
指定关卡	关ヶ原の战い
目标任务	弱点

官方条件

①完成通常任务“开战”、“三成に过ぎたるもの”、“不稳”；②完成额外任务“北东砦の攻防”、“本命”；③藤堂高虎亲手击破初次登场的岛左近，且击破数在700人以上，体力始终保持50%以上；④开场7分钟内达成上述条件。

流程参考

以藤堂高虎作为主将，开场后先在战场中央刷兵并击破目标敌将完成任务“开战”，在任务完成前最好保证藤堂高虎的击破数在450以上。此时命令副将在战场中央待机，控制藤堂高虎前往战场上侧击破岛左近并完成“三成に过ぎたるもの”，之后分别前往战场中央偏上的据点，以及战场右上角击破目标敌将完成“北东砦の攻防”以及“本命”。此间如果触发“不稳”的话，可以先切换副将击破于战场中央出现的2名敌将，之后再命令副将牵制住战场下侧的2名敌将，待额外任务都完成后，控制副将击破下侧敌将完成任务。之后会触发任务“秘策”，此时可以先进行此任务，期间命令藤堂高虎在战场左侧待机，秘武任务触发后，切换藤堂高虎迅速击破敌将即可获得秘武。

井伊直虎

指定章节	新星之章
指定关卡	小牧长久手の战い
目标任务	新たな信念

官方条件

①完成通常任务“强袭作战阻止”、“突き进む”；②完成额外任务“押し负けない”、“进军を阻む铅玉”、“不稳な流れ”；③我方武将败走数为0；④开场6分钟以内达成上述条件。

流程参考

以井伊直虎作为主将，开场后的流程与本多忠胜相似，不过需要将石田三成附近高地上的大众脸武将击破，以免我方武将败走。由于无击破数要求，而且有时间限制，所以只需按照任务提示迅速击破目标武将即可。“突き进む”完成后，控制井伊直虎前往三成所在据点左侧的诘所等候，待岛左近出现后迅速将其击破获得秘武。

柳生宗矩

指定章节	反逆之章
指定关卡	松永久秀の乱
目标任务	屈辱の退却战

官方条件

①完成通常任务“光秀を目がけ”、“光秀追击”、“张りぼての危机”、“恶党对军师”、“信长の子”；②完成额外任务“光秀包围网”、“仇敌松永”、“片思い”、“秘密を守り切る”；③柳生宗矩击破数1500人以上，且体力始终保持50%以上。

流程参考

以柳生宗矩作为主将，开场后会触发“光秀を目がけ”，此时先击破其中一个任务敌将，据点开门后先去战场右侧触发“光秀包围网”，此时可以先刷点兵，900人左右为宜，之后原路返回击破另一任务敌将，再前往战场右上角击破明智光秀完成“光秀追击”。“张りぼての危机”触发后，将出现的敌将引到天守之中完成任务。之后会触发“恶党对军师”，此时先不作理会，控制主将前往战场左侧等待据点开门，之后进入并击破目标敌将完成“仇敌松永”，并切换副将前往战场右侧击破阿市完成“片思い”，之后再击破之前遗留的任务敌将完成任务。织田信雄出现后与其接触并触发“秘密を守り切る”，之后将其与另一名敌将击破完成任务。“信长の子”触发后，兵分两路击破信孝与信忠完成任务，之后织田援军出现，可以在秘武任务触发前先击破森长可，随后与副将兵分两路击破另2名任务敌将，任务完成后获得秘武。

真田信之

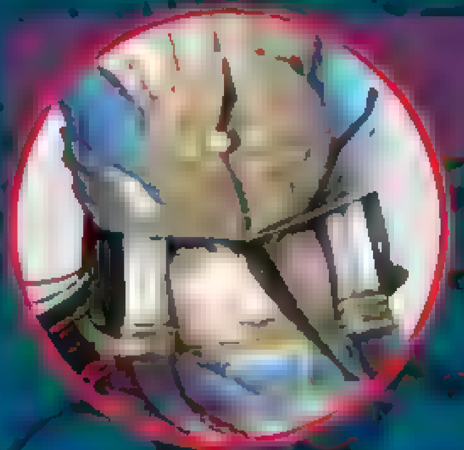
指定章节	绊之章・主从之章
指定关卡	大坂の阵
目标任务	丰臣の最后

官方条件

①完成通常任务“城内潜入”、“大坂城制压”、“丰臣の意地”、“二代将军の夸り”；②完成额外任务“味方救援”、“工作妨害”；③真田信之击破数 1000 人以上，且亲手击破初次登场的真田幸村与女忍者；④开场 10 分钟以内达成上述条件。

流程参考

以真田信之作为主将，开场后先切换副将前往战场中央击破 4 名敌将完成“味方救援”。切换信之前往战场左上角刷兵并击破“城内潜入”的目标敌将，此间切换副将前往击破右侧的任务敌将。完成任务后，首先控制副将前往大坂城右上角击破风魔小太郎完成“工作妨害”，之后可以先切换信之在城内刷兵，之后和副将协力击破城内的 4 名任务敌将完成“大坂城制压”。“丰臣の意地”触发后迅速前往击破扮成秀赖的女忍者。之后会触发“二代将军の夸り”，此时依然在城内刷兵，确保击破数可以达到 1000 人，之后迅速击破城内的任务敌将，顺序由左至右，确保最后可以从右侧出城。“二代将军の夸り”触发后，可以先命令副将前往战场左侧的诘所待机，之后控制信之亲手击破战场右侧的女忍者与幸村并完成“二代将军の夸り”。秘武任务触发后，切换副将击破秀赖获得秘武。



大谷吉继

指定章节	盟友之章
指定关卡	关ケ原の战い
目标任务	本阵突入

官方条件

①完成通常任务“战力削减”、“仲间を救い出せ”、“里切り者扫讨”、“岛津说得”、“毛利说得”；②完成额外任务“伏兵援护”、“增援击破”；③大谷吉继体力始终保持 50% 以上，且亲手击破初次登场的藤堂高虎，并且亲手击破加藤清正、福岛正则、井伊直政；④开场 10 分钟以内达成上述条件。

流程参考

以大谷吉继作为主将，开场后首先击破战场下侧的 3 名敌将完成“战力削减”，之后可以先切换为副将，前往战场左上角并击破那里的敌将与持旗兵，之后“伏兵援护”便会轻松完成，之后继续前往战场中央击破那里的持旗兵与目标敌将完成“仲间を救い出せ”。“里切り者扫讨”触发后，控制大谷吉继前往左下角据点击破其中的 5 名敌将，注意敌将较多且处于“士气强化”区域，需要用无双奥义迅速击破。此间命令副将前往据点上侧，最后切换副将击破据点外的 1 名敌将完成任务。之后控制主将前往战场中央，待“岛津说得”触发后迅速将直政击破完成任务。切换副将，命令大谷吉继前往战场右侧，之后控制副将击破由战场下侧出现的 3 名敌将完成“增援击破”。之后前往本多忠胜所在据点门口等待，秘武任务触发后迅速将其引出据点后击破获得秘武。

松永久秀

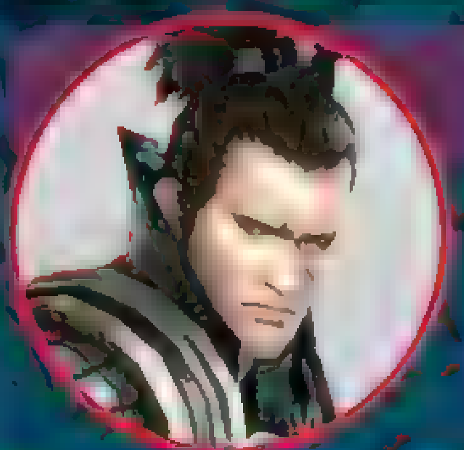
指定章节	反逆之章
指定关卡	真说・本能寺の变
目标任务	凶事の佳境

官方条件

①完成通常任务“夜阴に纷れ”、“すべてを暗の中へ”、“元就の手助け”、“牺牲者到着”、“父の情”、“信长の反击”；②完成额外任务“中央制压”、“蚁の一穴”、“决死の护卫”、“决して逃さぬ”；③松永久秀击破数 1500 人以上，且体力始终保持 50% 以上，亲手击破初次登场的明智光秀以及第二次登场的森兰丸，最后生存武将只有织田信长。

流程参考

以松永久秀作为主将，由于本关要求击破所有大众脸，所以一路上看到的武将都先击破为妙。开场后一路刷兵并击破 2 名目标敌将完成“夜阴に纷れ”，此时会到达战场中央并触发“中央制压”，之后在战场中央迅速刷兵，此间会触发“すべてを暗の中へ”，前往战场上侧拦截并击破 2 名目标敌将。之后会触发“元就の手助け”，此时可以先不搭理，在战场中央刷兵并且清理余下的大众脸，并击破战场左侧靠下诘所的兵长后触发“蚁の一穴”，之后击破所有目标诘所兵长，顺便击破天守内的信忠完成“元就の手助け”。之后会触发“牺牲者到着”，将该任务的目标敌将击破一半后，先后会出触发“决死の护卫”与“父の情”，可以分别让主将与副将前往战场左侧与下侧拦截并击破目标敌将完成任务。之后可以先控制松永久秀击破明智光秀，当“决して逃さぬ”触发后，切换副将击破目标敌将完成任务，之后击破“牺牲者到着”的余下任务敌将。此时可以先确认一下敌将列表，确保没有其他大众脸武将后控制松永久秀击破森兰丸并完成“信长の反击”，此间可命令副将在本能寺前待机。之后会触发秘武任务，目标敌将出现在两处，可分别控制主将与副将把目标敌将击破后获得秘武。



上杉景胜

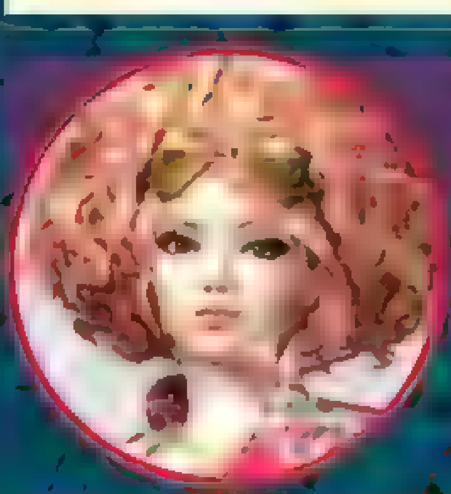
指定章节	大树之章
指定关卡	大坂の阵
目标任务	最后の奇袭

官方条件

①完成通常任务“迫り来る敌を击破せよ！”、“据点を讨て”；②完成额外任务“忍びのかく乱”、“味方を救出せよ”；③上杉景胜亲手击破任务“迫り来る敌を击破せよ！”、“据点を讨て”、“忍びのかく乱”中的目标敌将，且体力始终保持 50% 以上；④开场 7 分钟以内达成上述条件。

流程参考

以上杉景胜为主将，开场后会触发“迫り来る敌を击破せよ！”，首先前往战场左下角击破1名目标敌将，待风魔小太郎出现后接近并将其击破完成“忍びのかく乱”。切换副将前往战场中央触发“味方を救出せよ”，击破目标敌将后完成任务。切换回主将，依次击破“迫り来る敌を击破せよ！”中的目标敌将，之后再骑马前往战场左侧据点击破“据点を讨て”的目标武将，由于时间比较紧凑，确保所有武将都可以第一时间击破。为了避免目标敌将被副将击破，此时可以让副将在战场下侧待机。之后会触发击破甲斐姬的任务，可让上杉景胜与其接触后迅速折返，因为之后会触发秘武任务，目标敌将会分别从战场中下侧的两个诘所出现，分别控制主将与副将把他们击破后获得秘武。



小少将

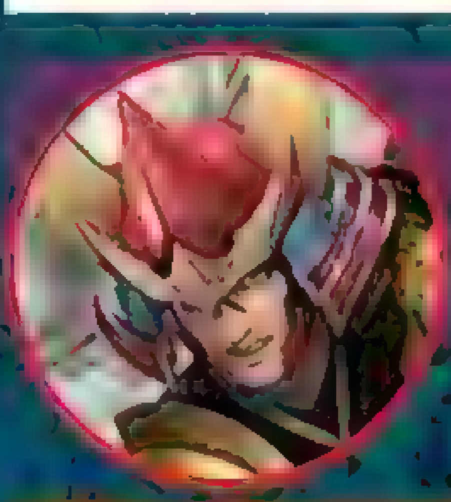
指定章节	情爱之章
指定关卡	引田の战い
目标任务	友のために

官方条件

①完成通常任务“度重なる增援”；②完成额外任务“一の船制压”、“二の船制压”、“忍者の奇袭”；③小少将击破数在1200人以上，且体力始终保持50%以上。

流程参考

以小少将为主将，开场后可以先前往战场右侧的一船和二船，并击破相应的目标敌人完成“一の船制压”与“二の船制压”，之后可以先在战场上将击破数刷满1200人。之后再根据战场提示击破“水军现る”的目标敌将，之后会触发“度重なる增援”，目标敌将会出现在战场两处，依次击破便可。之后会触发“小少将の机转”，根据提示前往击破福岛正则后完成任务。之后会触发“虎丸城夺还”，控制副将前往战场下侧击破加藤清正即可完成任务。之后会触发任务“十河城夺还”，此时先控制主将前往战场上侧的十河城西南处诘所等待忍者队长出现，之后将他们击破并完成“忍者の奇袭”，此时可以命令副将前往战场右下角待机，之后再击破十河城中武将完成之前的任务。秘武任务触发后，切换副将迅速将出现在右下角的大谷吉继击破，之后获得秘武。



井伊直政

指定章节	新星之章・忠节之章
指定关卡	关ケ原の战い
目标任务	进击の鬼岛津

官方条件

①完成通常任务“开战”、“三成に过ぎたるもの”、“不稳”、“秘策”、“弱点”；②完成额外任务“井伊の赤鬼”、“北东砦の攻防”、“本命”；③井伊直政击破初次登场的岛津丰久，且击破武将数20人以上；④开场15分钟内达成上述条件。

流程参考

以井伊直政作为主将，由于此战要求井伊直政击破20名武将，所以全程控制直政进行，沿路见到的大众脸全部击破便可。获得秘武的具体流程与藤堂高虎几乎一样，不过需要注意的是，额外任务“井伊の赤鬼”要求直政开场后率先击破一名敌将，由于限制时间比较充裕，所以一定要多杀武将保证击破数。通常任务“秘策”、“弱点”完成后，“进击の鬼岛津”的目标敌将均在战场中央，迅速击破后获得秘武。

小早川隆景

指定章节	贤人之章
指定关卡	小田原征伐
目标任务	天守を拔く

官方条件

①完成通常任务“二の丸突入”、“二の丸守るは熊の姬”、“混沌に落ちる”；②完成额外任务“包围阵坚守”、“三の丸一扫”、“一夜城を守りきれ”；③小早川隆景亲手击破“二の丸守るは熊の姬”、“混沌に落ちる”中的任务敌将，且体力始终保持50%以上；④开场12分钟内达成上述条件。

流程参考

以小早川隆景作为主将，开场后的主要流程与德川家康一致，注意在“二の丸突入”完成前必须完成“包围阵坚守”、“三の丸一扫”。“混沌に落ちる”触发后，先让副将前往战场左上角待机，之后迅速击破初次登场的风魔小太郎，之后会触发“一夜城を守りきれ”，控制副将击破出现在战场左侧的目标敌将，此后再击破第二次登场的风魔小太郎。之后会触发秘武任务，控制副将依次击破4名敌将后获得秘武。

织田信长

指定章节	反逆之章
指定关卡	长筱の战い
目标任务	最后の抵抗

官方条件

①完成通常任务“地狱の开幕”、“鸢ケ巢山砦制压”、“赤备え散る”、“虚を突く突击”、“兵士たちの觉悟”；②完成额外任务“长筱城救援”、“左近の妙策”、“昌景の仇讨ち”；③织田信长击破数1000人以上，亲手击破真田幸村；④开场12分钟内达成上述条件。

流程参考

以织田信长为主将，此战确保真田幸村由信长亲手击破。开场后触发并完成“地狱の开幕”，之后会触发“鸢ケ巢山砦制压”，一边刷兵一边完成任务。上行进入中央区域并清理此处敌兵，“赤备え散る”触发后先不理会，之后女忍者会出现在中央区域，击破后完成“长筱城救援”，之后迅速前往中央右侧区域，待岛左近开门后迅速将其击破并完成“左近の妙策”，之后前往战场上侧刷兵并完成“赤备え散る”。在战场左侧等待“虚を突く突击”触发，使用无双迅速解决3名敌将。之后前往战场偏上区域，在触发“兵士たちの觉悟”之后“昌景の仇讨ち”的目标敌将也会随之出现，

此时让副将在战场上侧待机，再击破后目标敌将与 100 名敌兵完成之前的两个任务。此时前往战场下侧等待秘武任务触发，之后与副将分别击破 3 名目标敌将后获得秘武。

柴田胜家

指定章节	反逆之章
指定关卡	长筱の战い
目标任务	兵士たちの觉悟

官方条件

①完成通常任务“地狱の开幕”、“鸢ヶ巢山砦制压”、“赤备え散る”；②完成额外任务“长筱城救援”、“左近の妙策”、“昌景の仇讨ち”；③柴田胜家体力保持 50% 以上，亲手击破岛左近与山县昌景；④开场 7 分钟内达成上述条件。

流程参考

具体流程与织田信长一样，且没有击破数要求，注意岛左近与山县昌景都交由柴田胜家击破便可。需要注意的是，“虚を突く突击”完成之前必须优先完成“昌景の仇讨ち”，待秘武任务触发后迅速刷满 100 名敌兵后获得秘武。

森兰丸

指定章节	反逆之章
指定关卡	金ヶ崎撤退战
目标任务	藤堂高虎の待ち伏せ

官方条件

①完成通常任务“敌の围いを突破せよ”、“朽木越え”；②森兰丸击破数 500 人以上，击破武将数 6 人以上；③开场 4 分钟内达成上述条件。

流程参考

以森兰丸为副将，开场后首先右行击破一个非任务目标的大众脸，然后迅速前往战场右下角刷兵，此时可以将击破数刷满 500 人。之后再击破右下角的全部 3 名敌将，此时会完成“敌の围いを突破せよ”。命令副将在战场中央的左上角待机，之后会触发“朽木越え”，控制森兰丸击破由右下区域上侧诘所出现的 2 名敌将，之后等待任务完成。注意，在此之前的武将都必须确保由森兰丸亲手击破，是否达成可以在履历中进行确认。“藤堂高虎の待ち伏せ”触发后，迅速切换副将击破位于左上角的藤堂高虎后获得秘武。

毛利元就

指定章节	反逆之章
指定关卡	真说・本能寺の变
目标任务	信长の反击

官方条件

①完成通常任务“夜阴に紛れ”、“すべてを暗の中へ”、“元就の手助け”、“父の情”；②完成额外任务“中央制压”、“蚁の一穴”；③毛利元就亲手使用无双奥义击破加拉夏，体力始终保持 50% 以上；④开场 8 分钟内达成上述条件。

流程参考

以毛利元就为主将，本战的前期流程与松永久秀相同，不过最好把沿路的大众脸都击杀。在击破织田信忠后，光秀军团会登场，此时先击杀 2 名目标敌将，之后会触发光秀本阵开门的剧情以及“父の情”，此时确保使用无双奥义击破加拉夏完成“父の情”，随后可以命令副将前往战场右上角待机，之后再击破 2 名明智军团的敌将，森兰丸便会登场并触发秘武任务，此时切换副将把他击破获得秘武。

岛津丰久

指定章节	好敌手之章
指定关卡	关ヶ原の战い
目标任务	岛津の退き口

官方条件

①完成通常任务“让れない”、“左近の仇敌”、“破竹の进击”、“崩坏する西军”、“それぞれの信念”；②完成额外任务“岛津の铁炮”、“行かせない”；③岛津丰久体力始终保持 50% 以上，剩余敌将 2 人以下；④开场 10 分钟内达成上述条件。

流程参考

以岛津丰久作为主将，由于本战需要用丰久击破全部可击破武将，所以全程控制岛津丰久进行。开场后前往战场中央击破目标敌将完成“让れない”，之后会先后触发“左近の仇敌”与“岛津の铁炮”，目标敌将先放着不管，按照提示击破 200 名敌兵后完成“岛津の铁炮”。“破竹の进击”触发后先不完成，此时可以将战场上侧的敌人先聚拢到白色区域，待“行かせない”触发后用“皆传”将所有任务敌将一举击破。之后速度前往战场左下角，待“崩坏する西军”触发后击破 2 名敌将，之后前往战场右侧击破所有大众脸武将，最后击破井伊直政完成“それぞれの信念”。秘武任务触发后，依次把所有任务敌将击破便可获得秘武。

片仓小十郎

指定章节	主从之章
指定关卡	大坂の阵
目标任务	二代将军の夸り

官方条件

①完成通常任务“城内潜入”、“大坂城制压”、“丰臣の意地”；②完成额外任务“味方救援”、“工作妨害”；③片仓小十郎体力始终保持50%以上，亲手击破初次登场的女忍者；④开场10分钟以内达成上述条件。

流程参考

以片仓小十郎作为主将，其秘武的具体获取流程与真田信之相同，但最后的秘武任务有所不同。由于没有击破数限制，所以玩家不用特意进行刷兵。需要注意的是，最后的4名敌将必须与副将协力必须迅速击破，确保可以在秘武任务触发前将此任务完成，最后击破秘武任务的目标敌将便可获得秘武。

甲斐姬

指定章节	约束之章
指定关卡	御馆の乱
目标任务	景虎

官方条件

①完成通常任务“进击”、“三兄弟”、“家族”；②完成额外任务“夺还”、“追击”；③甲斐姬击破数700人以上，且体力始终保持70%以上；④开场5分钟以内达成上述条件。

流程参考

以甲斐姬为主将，开场后在初期位置旁的据点中刷兵，并顺便完成“进击”。此时可以切换副将前往上侧据点触发“夺还”，击破目标敌将完成任务后等待左侧门打开，之后向左走并击破直江信纲完成任务“追击”。之后切换回甲斐姬，在战场右侧刷兵，并且依次按照提示击破目标敌将完成“三兄弟”。此时命令副将在战场上侧待机，之后控制甲斐姬击破战场下侧的3名敌将完成“家族”。秘武任务“景虎”触发后，迅速切换副将击破战场上侧的3名敌将获得秘武。

稻姬

指定章节	绊之章
指定关卡	关ヶ原の战い
目标任务	最后の奉公

官方条件

①完成通常任务“反击の狼烟”、“西国大名の突击”、“大谷・小早川共同战线”、“南北から迫る”、“风神の罠”；②完成额外任务“苦战する东军”、“中央での激战”、“丰臣恩顾の突击”、“袋のねずみ”；③稻姬击破数1500人以上，且亲手击破立花宗茂，我方武将败走数为0。

流程参考

以稻姬为副将，开场后会触发“反击の狼烟”，该任务击破4名敌将后自动完成。之后可以一边刷兵一边前往初始位置偏下的据点触发“苦战する东军”，击破目标敌将后完成任务。此时应该会触发“西国大名の突击”，按照提示依次击破目标敌将完成任务。“大谷・小早川共同战线”触发后，应该会随之触发“中央での激战”，两个任务可以一并完成。“南北から迫る”触发后先不做理会，优先击破由战场中央偏上据点开始进军的目标敌将完成“丰臣恩顾の突击”，之后前往战场左侧区域，此时会触发“袋のねずみ”，可与“风神の罠”一同完成。之后再按照由下至上的顺序击破“南北から迫る”的目标敌将，最后在左上角等待秘武任务触发，与副将配合把岛左近及战场右侧的两名敌将击破后获得秘武。

早川殿

指定章节	约束之章
指定关卡	大坂の阵
目标任务	正面冲突

官方条件

①完成通常任务“迫り来る敌を击破せよ！”、“据点を讨て”、“ここはあたしが守る”、“最後の奇襲”；②完成额外任务“忍びのかく乱”、“味方を救出せよ”；③早川殿击破数1000人以上，亲手击破“ここはあたしが守る”中的甲斐姬；④开场11分钟以内达成上述条件。

流程参考

以早川殿作为主将，秘武的取得流程在前期与上杉景胜一致，注意击破数需要达到1000人以上便可。“ここはあたしが守る”触发后，可以先前往战场右侧等待“最後の奇襲”，之后击破分别从两个地点出现的风魔小太郎和女忍者完成任务，再确保控制早川殿击破甲斐姬完成“ここはあたしが守る”。最后可以在战场中央等待真田丸开门，待秘武任务触发后迅速将目标敌将击破获得秘武。

前田庆次

指定章节	主从之章
指定关卡	郡山合战
目标任务	奥州の霸者へ

官方条件

①完成通常任务“三の丸制压”、“二の丸制压”、“因缘の相手”、“小手森城包围”、“最上军袭来”；②完成额外任务“最上军对策・壹”、“最上军对策・贰”、“上杉の影”、“政宗を守る”、“天下无双の奥州霸者”；

③前田庆次击破数1000人以上，且体力始终保持50%以上，我方武将败走数为0。

流程参考

以前田庆次作为主将，由于额外任务的触发要求，所以副将不能为伊达政宗。开场后向战场左上角前进，途中会触发“三の丸制压”，不过还是先去左上角触发“最上军对策・壹”，在左上角击破100敌兵完成任务的同时顺便击破区域中的大众脸，为“最上军对策・贰”的完成做准备。“二の丸制压”触发后，迅速赶往战场下侧击破目标敌将完成任务。此时可以先控制庆次在战场中央刷兵，待“因缘の相手”切换副将击破目标敌将完成任务，“小手森城包围”触发后也可以顺便完成。之后从战场下侧前往战场右下角，途中会触发“天下无双の奥州霸者”，刷满300敌兵完成任务，之后迅速击破1名大众脸使南据点开门，之后迅速拦截并击破从“U”字形区域开始进军的目标敌将完成“上杉の影”。一路刷兵上行，依次击破“最上军袭来”的任务敌将完成任务。之后最上义光会开始进军，此时必须待政宗与其接触并触发“政宗を守る”后再将其击破，此间可以命令副将前往战场右下角封锁口处待机。秘武任务触发后，切换副将迅速击破目标敌将获得秘武。

岛津义弘

指定章节	好敌手之章
指定关卡	抗濑川の战い
目标任务	意地の反攻

官方条件

①完成通常任务“岛津の挑发”、“钓り野伏发动・壹”、“坏乱する东军”、“钓り野伏せ大炸裂”、“冷静な对应”；②完成额外任务“钓り野伏せ发动・贰”、“突击番长”、“战列复归”；③岛津义弘击破数1000人以上；④开场10分钟以内达成上述条件。

流程参考

以岛津义弘作为主将，开场后会触发“岛津の挑发”，在战场中央刷兵后完成，此时可以命令副将在中央左侧诘所处待机。此时迅速前往战场下侧，将目标敌将引到指定区域后完成“钓り野伏发动・壹”。“钓り野伏せ发动・贰”触发后，切换副将把目标敌将引到制定区域完成任务，之后切换回主将前往战场左侧清兵以及完成“坏乱する东军”。之后会触发“钓り野伏せ大炸裂”，2分钟内击破5名敌将便可，此间可以让副将前往战场左下角待机。“突击番长”触发后，优先控制岛津义弘将福岛正则击破完成任务。“冷静な对应”触发后，迅速控制岛津义弘前往战场右上角击破藤堂高虎，此间需要切换副将击破左下角目标敌将完成“战列复归”，并命令副将前往井伊直政所在据点外待机。秘武任务触发后，迅速控制主将击破松平忠吉，再切换副将击破井伊直政获得秘武。

伊达政宗

指定章节	主从之章
指定关卡	葛西大崎一揆
目标任务	义の结束

官方条件

①完成通常任务“反乱援护”、“大军への备え”、“大军分割作战”；②完成额外任务“伏兵配置”；③伊达政宗亲手击破立花訚千代，且体力始终保持70%以上，我方武将败走数为0；④开场5分钟内达成上述条件。

流程参考

伊达政宗的秘武获得流程整体与杂贺孙市相同，但秘武任务以及部分条件有所不同，注意让政宗击破通常任务的目标敌将应该就没什么问题了，注意亲手击破立花訚千代便可。“大军分割作战”完成，控制政宗迅速下行并在大谷吉继所在据点外等候，“义の结束”触发后迅速把目标敌将击破获得秘武。

立花訚千代

指定章节	好敌手之章
指定关卡	关ヶ原の战い
目标任务	それぞれの信念

官方条件

①完成通常任务“让れない”、“左近の仇敌”、“破竹の进击”、“崩坏する西军”；②完成额外任务“岛津の铁炮”、“行かせない”；③立花訚千代击破数1000人以上；④开场8分钟内达成上述条件。

流程参考

以立花訚千代作为主将，秘武的整体获取流程与岛津丰久相同，只是秘武任务提前了一个。在确保了击破数大于1000人的情况下，在完成“崩坏する西军”前可让副将先在井伊直政所在据点外待机，待秘武任务触发后迅速将其击破获得秘武。

宫本武藏

指定章节	贤人之章
指定关卡	九州征伐
目标任务	これも军师の仕事

官方条件

①完成通常任务“罠に飞び込む”、“逆转の包围阵”；②完成额外任务“地の利は岛津に”、“计画遂行”、；③我方败走数为0；④开场4分30秒内达成上述条件。

流程参考

以宫本武藏作为主将，秘武获得的整体流程与黑田官兵卫相同，只是秘武任务以及部分任务完成顺序有所不同。“罠に飞び込む”完成后，优先前往立花山城东侧据点击破那里的武将，带据点开门后左行击破“计画遂行”的目标敌将完成任务。之后会触发“鬼の牙を拔く”，不过此时路径战场下侧的据点时便会触发秘武任务，将作为任务目标的铁炮兵长击破后获得秘武。

竹中半兵卫

指定章节	反逆之章
指定关卡	金ケ崎撤退战
目标任务	大谷吉继の待ちぶせ

官方条件

①完成通常任务“朽木越え”；②完成额外任务“遭遇”；③竹中半兵卫击破数1000人以上，击破初始区域以及战场左上角所有非任务目标敌将。

流程参考

以竹中半兵卫作为主将，开场的流程与森兰丸一样。在“朽木越え”完成后，战场左上区域的门会打开并且触发“藤堂高虎の待ち伏せ”。此时先不击破藤堂高虎，一边刷兵的同时击破区域中的所有大众脸敌将，之后赶往斋藤龙兴处将其击破完成“遭遇”，顺便将遇到的大众脸敌将全部击破。切记此时不要进入右上角区域，否则会直接触发秘武任务。在击破藤堂高虎后迅速前往战场右上角，待秘武任务触发后迅速击破大谷吉继获得秘武。

立花宗茂

指定章节	理想之章
指定关卡	九州征伐
目标任务	岛津の意地

官方条件

①完成通常任务“城门突破”、“立花军救援”、“立花山城救援”、“鬼の一族”；②完成额外任务“转ばぬ先の杖”、“立花山城南砦突破”、“立花山城东砦突破”、“岛津一の智者”、“风神の弟”；③立花宗茂击破数1200人以上，亲手使用无双奥义击破岛津丰久，且体力始终保持50%以上。

流程参考

以立花宗茂为主将，获取秘武的整体流程与福岛正则相同，只是部分条件有所不同。“鬼の一族”触发后先不完成，等待“岛津一の智者”触发后优先击破此任务的目标敌将。在确保所有额外任务都完成后，最后使用无双奥义击破岛津丰久才可能获得秘武。秘武任务触发后，以最快速度击破岛津义弘即可获得秘武。

加拉夏

指定章节	百花缭乱之章
指定关卡	ガラシャ救出战
目标任务	仲间

官方条件

①完成通常任务“脱出”、“直传”、“乱入”、“奋迅”、“间近”、“师弟”；②完成额外任务“慈爱”、“强行”、“不意・壹”；③加拉夏体力始终保持50%以上；④开场10分钟内达成上述条件。

流程参考

以加拉夏为主将，开场后上行击破3名目标敌将完成“脱出”，随后切换副将击破右上角3名目标敌将完成“乱入”。切换会加拉夏，右侧开门后在右侧区域刷兵，之后会触发“直传”，将目标敌将引入指定区域后完成任务。小早川秀秋出现后，控制加拉夏迅速将其击破完成“慈爱”。切换副将下行，在四天王寺中刷满200兵完成“奋迅”，此时在寺中等待一会儿“强行”的目标敌将便会出现，将他们击破完成任务。此时再控制副将前往战场中央的隐藏道路触发“不意・壹”，将2名目标敌将击破后完成任务。之后切换加拉夏刷兵，确保击破数大于1000人后击破战场中央的2名任务敌将完成“间近”。之后会触发“师弟”，将5名敌将击破后完成任务。秘武任务触发后会有6名敌将登场，迅速将他们击破后获得秘武。

北条氏康

指定章节	约束之章
指定关卡	御馆の乱
目标任务	伏击

官方条件

①完成通常任务“进击”、“三兄弟”、“家族”、“一转”、“暴虎”；②完成额外任务“夺还”、“追击”、“亲子”；③北条氏康击破数1000人以上；④开场10分钟以内达成上述条件。

流程参考

以北条氏康为主将，开场的流程与甲斐姬一样。在“家族”完成后，先命令副将前往战场左下击破3名目标敌将完成“一转”，之后等待真田幸村、真田昌幸向绫御前进军，此时切换主将把他们击破完成“亲子”，最后在确保北条氏康的击破数在1000人以上后击破“暴虎”的目标敌将完成任务，此间可以命副将前往战场右下角待机。秘武任务触发后，切换副将迅速击破目标敌将获得秘武。

阿国

指定章节	百花缭乱之章
指定关卡	ガラシャ救出战
目标任务	师弟

官方条件

①完成通常任务“脱出”、“直传”、“乱入”、“奋迅”、“间近”；②完成额外任务“慈爱”、“强行”、“不意・壹”；③阿国力始终保持70%以上；④开场8分钟内达成上述条件。

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

研究中心

战国无双4-II

流程参考

以阿国为副将，秘武的具体获得流程与加拉夏一样。秘武任务触发后，分别控制阿国与主将把5名目标敌将击破便可获得秘武。

阿市

指定章节	百花缭乱之章
指定关卡	天正华合战
目标任务	十三人目の仲间

官方条件

①完成通常任务“九人目の仲间”、“小手调べ”、“十人目の仲间”、“十一人目の仲间”；②完成额外任务“自ら动く总大将”、“ねねに负けてられない”、“仲间は多いほうがいい”；③阿市击破数1500人以上，亲手击破“九人目の仲间”、“十人目の仲间”、“十一人目の仲间”的目标敌将，且体力始终保持50%以上。

流程参考

以阿市为主将，开场后右行，亲手击破立花闾千代后完成“九人目の仲间”。之后继续向右，“小手调べ”触发后在战场右侧刷兵且完成任务，这里可以把击破数刷到1000左右。之后会触发“十人目の仲间”，上行先击破3个持旗兵，此时宁宁会开始移动，此时优先将其击破并完成“自ら动く总大将”，之后控制阿市亲手用无双奥义击破阿国。此时可以在战场右上角刷兵，“ねねに负けてられない”触发后，击破目标据点中的敌将，之后等待雾隐才藏到达后即完成任务。之后会触发“十一人目の仲间”，不过此时先前往战场左上区域，找到并击破区域中的4名女忍者完成“仲间は多いほうがいい”，之后再确保阿市亲手击破“十一人目の仲间”中的4名目标敌将。此时朝战场左上角移动，秘武任务触发后保持有300连击的情况下迅速将宁宁击破获得秘武。

佐佐木小次郎

指定章节	好敌手之章
指定关卡	九州征伐
目标任务	二人の义将

官方条件

①完成通常任务“天下の军袭来”、“分厚い战线”、“好敌手との出会い”、“岛津の意地”；②完成额外任务“少しでも前へ”、“当主救援”、“立花の逆袭”；③佐佐木小次郎击破数1300人以上；④开场9分钟内达成上述条件。

流程参考

以佐佐木小次郎为主将，开场后先切换副将下行并击破2名目标敌将完成“少しでも前へ”。切换回佐佐木，在战场中央刷兵后击破3名目标敌将完成“天下の军袭来”。之后继续在战场中央刷兵，“分厚い战线”触发后刷满200敌兵完成任务。“好敌手との出会い”触发后，迅速前往战场左上角击破井伊直政完成任务，之后会触发“岛津の意地”，不过暂时先不完成，命令副将在战场最左侧诘所待机，宁宁出现后迅速将其击破完成“当主救援”，之后迅速返回立花山城。之后会触发“立花の逆袭”，此时分别控制主将与副将击破目标敌将，之后在确保击破数达到1300人的情况下击破位于战场两侧的目标敌将完成“岛津の意地”。之后迅速赶到大谷吉继所在据点门口，秘武任务触发后迅速击破2名目标敌将获得秘武。

风魔小太郎

指定章节	约束之章
指定关卡	忍城の战い
目标任务	左近の献身

官方条件

①完成通常任务“民を守れ”、“民と共に”、“流れを与えぬ”、“仪の突进”、“军神の子”；②完成额外任务“二将救援”、“潜むくのいち”、“新婚夫妇”、“关东に吹く风”；③风魔小太郎击破数1200人以上，我方武将败走数为0。

流程参考

以风魔小太郎为主将，开场后迅速击破初始区域的3名敌将完成“民を守れ”，注意不要让民兵败走。之后可以在区域中刷兵，“民と共に”触发后迅速击破民兵进路上的大众脸和持旗兵，之后切换副将击破战场左侧据点中的2名目标敌将完成“二将救援”。切换回主将继续刷兵，“流れを与えぬ”触发后前往战场下侧击破大谷吉继完成任务。之后地形会发生变化，此时控制风魔迅速从忍道前往战场右上区域击破真田幸村并完成“关东に吹く风”，并派副将前往战场左下角牵制“仪の突进”的2名目标敌将。完成之前的额外任务后，迅速返回战场左侧，待稻姬出现后迅速将其击破并完成“新婚夫妇”，之后迅速前往我军本阵附近，待女忍者出现后迅速将其击破并完成“潜むくのいち”。切换会副将，击破战场下侧的2名敌将完成“仪の突进”。之后切回主将，前往战场右下击破上杉景胜完成“军神の子”，再通过忍道接近岛左近，待秘武任务触发后将其击破获得秘武。

上杉谦信

指定章节	大树之章
指定关卡	天正壬午の乱
目标任务	上杉の力を示す

官方条件

①完成通常任务“连携确保”、“无谋な若武者”、“北条の挟击策”；②完成额外任务“忧いを断つ”、“影の扇动”；③上杉谦信击破数1000人以上，亲手击破早川殿、甲斐姬，击破所有可击破敌将，且体力始终保持70%以上；④开场8分钟内达成上述条件。

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

研究中心

战国无双4-Ⅱ

流程参考

以上杉谦信为主将，开场后控制谦信在初始区域刷兵以及击破2名目标敌将完成“连携确保”。之后控制谦信下行击破两名目标敌将完成“忧いを断つ”，此间命令副将在初始位置待机，“影の扇动”触发后，控制副将依次将3名敌将击破完成任务。之后控制谦信一路刷兵前往战场中央，将“无谋な若武者”的目标敌将击破后完成任务，顺便将击破数刷到1000以上。之后会触发“北条の挟击策”，先前往战场右下角击破早川殿以及其他2名目标敌将，之后从战场右侧接近并击破甲斐姬完成任务，顺便击破沿路的大众脸敌将。此时迅速前往真田信之所在据点外待机，待秘武任务触发后将其击破获得秘武。

右下角等待宁宁出现，将其真身击破后完成“ねねの强袭”，之后再击破之前任务中的目标敌将，此时将击破数刷到1000以上。“光秀を倒せ”触发后，确保长政亲手将其击破。此时迅速前往战场上侧，待秘武任务触发后迅速将4名目标敌将击破获得秘武。

前田利家

指定章节	大树之章
指定关卡	小牧长久手の战い
目标任务	小幡城を落とせ!

官方条件

①完成通常任务“军势を食い止めよ”、“幸村を救え”、“三成を救え”；②完成额外任务“战线维持”、“上杉ここにあり”；③前田利家击破数1300人以上，亲手击破本多正信、伊丹康直、大须贺康高、青山忠成；④开场7分钟内达成上述条件。

流程参考

以前田利家为主将，由于要确保武将由前田利家亲手击杀，所以最好让副将在安全区域待机。利家的秘武获得流程与直江谦续相似，仅部分条件以及秘武任务不同。不过需要注意的是，在“三成を救え”完成前，请确保条件中需要击破的敌将都已击杀，在完成任务之前可以先让副将前往战场下侧待机。秘武任务触发后，切换副将迅速击破目标敌将获得秘武。

浅井长政

指定章节	忠节之章
指定关卡	小谷城の战い
目标任务	地下道の战い

官方条件

①完成通常任务“味方が交战中”、“狼藉者がやってくる・壹”、“狼藉者がやってくる・贰”、“小天守阁での战い”、“光秀を倒せ”；②完成额外任务“且元を救え”、“ねねの强袭”、“久政を救え”、“纲亲を救え”；③浅井长政击破数1000人以上，亲手击破明智光秀；④开场10分钟内达成上述条件。

流程参考

以浅井长政为主将，开场后先在战场下侧刷兵，之后击破下侧中央的3名敌将完成“味方が交战中”。此时可命副将前往战场右下角触发“且元を救え”，击破目标敌将后完成任务。此时会触发“狼藉者がやってくる・壹”，控制长政在刷兵的同时击破目标武将。“狼藉者がやってくる・贰”触发后，先控制长政击破战场中央的织田信忠完成“纲亲を救え”，此时命副将前往战场左侧，之后切换副将击破氏家直昌完成“久政を救え”。之后再控制长政击破森兰丸与浓姬完成任务。“小天守阁での战い”触发后，先在战场

绫御前

指定章节	大树之章
指定关卡	长谷堂の战い
目标任务	骑马铁炮队を击退せよ

官方条件

①完成通常任务“进军开始”、“最上军一扫”、“长谷堂城制压”、“立ち上がれ兼续”、“退路を开け”、“菅泽山南砦を封锁せよ”；②完成额外任务“怪しい影”、“最上の进军を止めよ”；③绫御前击破数1200人以上，亲手击破最上义光、杂贺孙市，我方武将败走数为0。

流程参考

以绫御前为主将，开场触发“进军开始”，右行击破目标敌将并清理杂兵。“最上军一扫”触发后，先前往战场右侧的无人据点触发“怪しい影”，击破所有忍者队长后完成任务，随后再击破“最上军一扫”的目标敌将。之后前往战场右下角，“长谷堂城制压”触发后迅速击破目标敌将完成任务，之后迅速赶往右上角，待“立ち上がれ兼续”触发后击破右上角的目标敌将，并切换副将击破另战场中央的目标敌将。此时继续在右上角等待最上义光出现，确保亲手将其击破后完成“最上の进军を止めよ”。杂贺孙市出现后触发“退路を开け”，前往战场下侧亲手将其击破完成任务，此时可以把击破数刷到1000人以上，之后迅速上行击破“菅泽山南砦を封锁せよ”的2名目标敌将，之后迅速前往战场左下角，待秘武任务出现后，击破所有的骑马队长获得秘武。

武田信玄

指定章节	大树之章
指定关卡	天正壬午の乱
目标任务	猛攻と坚守

官方条件

①完成通常任务“连携确保”、“无谋な若武者”、“北条の挟击策”；②完成额外任务“忧いを断つ”、“影の扇动”、“真田一族の猛攻”；③武田信玄击破数1000人以上，且体力始终保持50%以上。

流程参考

以武田信玄为主将，其秘武获得流程与上杉谦信基本一致。在“北条の挟击策”完成后，战场中央偏下区域会出现“真田一族の猛攻”的目标敌将，把他们击破后完成任务。之后先完成“上杉の力を示す”，此间让副将去战场上侧待机。之后会触发秘武任务，迅速切换副将击破战场上方的3名目标敌将获得秘武，由于秘武任务的时限较紧，建议为副将装备上技能“秘传”后依靠无双极意状态瞬杀敌将。

长宗我部元亲

指定章节	情爱之章
指定关卡	本能寺の
目标任务	试练・友を讨

官方条件

①完成通常任务“增援阻止”；②完成额外任务“赖みの纲”、“先手を打つ”、“矢の雨”；③长宗我部元亲击破数1000人以上，我方武将败走数为0。

流程参考

以长宗我部元亲为主将，开场后先刷兵右行，待“本阵防卫”触发后击破目标敌将完成任务。之后继续在下侧据点附近刷兵，据点开门后迅速拦截并击破目标敌将完成“赖みの纲”。之后会触发“二条城包围”，可以先击破其中1名敌将，控制主将从隐藏通道战场左上区域，此时会触发“增援阻止”，与副将配合迅速把2名敌将击破完成任务，最后再解决掉“二条城包围”的余下1名目标敌将。控制元亲从战场左上角的隐藏通道前往最上侧的被封锁区域中，之后击破2名目标敌将完成“先手を打つ”。此时命副将通过本能寺附近的密道前往本能寺的右侧和上侧击破橹上的弓兵长并完成“矢の雨”，之后让副将在此处待机，切换回主将，确保击破数1000人以上的情况下击破左上角的织田信忠并完成“父を守るため”。本能寺开门且秘武任务触发后，迅速切换副将并击破森兰丸获得秘武。

今川义元

指定章节	百花缭乱之章
指定关卡	挂川城の战い
目标任务	早川殿の思い

官方条件

①完成通常任务“地下から侵入”、“寝返り欢迎”、“总大将急袭”、“氏真を利用”、“甲斐姫の奋斗”；②完成额外任务“风魔の奇袭”、“主君のため”；③今川义元击破数1000人以上，且体力始终保持80%以上。

流程参考

以今川义元为主将，开场后在战场上侧刷兵，且击破“地下から侵入”的5名目标敌将完成任务。“寝返り欢迎”触发后，前往战场左侧刷兵且击破5名目标敌将完成任务，此时已经可以把击破数刷到1000人左右。此时命副将前往战场上侧待机，北条军增援到达后会触发“总大将急袭”，同时风魔会与战场上侧诘所出现，切换副将把他击破后完成“风魔の奇袭”，之后再切换主将击破“总大将急袭”的目标敌将。“氏真を利用”触发后，迅速前往战场右下角击破2名目标敌将，注意不要击破今川氏真。之后甲斐姬所在区域会开门，此时等待今川氏真再度出现后触发“主君のため”，击破目标敌将后再击破甲斐姬，之后迅速前往战场下侧，秘武任务触发后击破早川殿获得秘武。

石川五右卫门

指定章节	百花缭乱之章
指定关卡	天正华合战
目标任务	十二人目の仲间

官方条件

①完成通常任务“九人目の仲间”、“小手调べ”、“十人目の仲间”、“十一人目の仲间”；②完成额外任务“自ら动く总大将”、“ねねに负けてられない”、“仲间は多いほうがいい”；③我方武将败走数为0；④开场8分30秒以内达成上述条件。

流程参考

以石川五右卫门为主将，秘武的获取流程与阿市一样，但没有击破数要求，所以尽快把获得条件中的任务完成即可，注意不要让我方武将败走。“十一人目の仲间”完成后，分别让主将与副将前往战场左下角，待秘武任务触发后迅速将浓姬等4名敌将击破便可获得秘武。

自创武将（刀）

指定章节	情爱之章
指定关卡	本能寺の变
目标任务	试练・魔法の妻を讨つ

官方条件

①完成通常任务“增援阻止”；②完成额外任务“赖みの纲”、“先手を打つ”、“矢の雨”、“本阵の危机”；③敌方残存武将3人以下，我方败走数为0；④开场10分钟内达成上述条件。

流程参考

以自创武将为主将，本秘武的获取流程与长宗我部元亲相似，不过在完成任务的同时也要注意击破沿路的大众脸敌将。“试练・友を讨つ”完成前，需要命副将前往战场左侧拦截并击破汤浅甚介、小仓松寿完成“本阵の危机”，在确保武将击破数达到要求的情况下亲手击破森兰丸。秘武任务触发后，迅速击破浓姬获得秘武。

自创武将（枪）

指定章节	主从之章
指定关卡	政宗初阵
目标任务	小十郎の策

官方条件

①完成通常任务“敌阵突入”、“诱引作战”、“杂贺众登场”、“总大将の危机”；②完成额外任务“迅速果断”、“先见の明”、“备えあれば忧いなし”、“增援袭来·壹”；③自创武将体力始终保持 80% 以上，我方败走数为 0；④开场 10 分钟内达成上述条件。

流程参考

以自创武将为主将，开场后先切换副将击破战场右下角的 2 名目标敌将完成“迅速果断”，之后前往木幡继清所在处将其击破完成“先见の明”，再切回主将击破“敌阵突入”的目标敌将完成任务。“杂贺众登场”登场触发后，先切换副将前往战场右侧的空据点待机，盾兵出现后将他们击破完成“备えあれば忧いなし”，之后切换主将击破“杂贺众登场”的目标敌将。此时会触发“总大将の危机”，先切换副将前往战场右上区域，待“增援袭来·壹”触发后击破目标敌将完成任务，此时清理一下战场上的大众脸，之后控制主将击破“总大将の危机”。此时分别让主将和副将前往战场的左上和右上区域，秘武任务触发后迅速击破 2 名目标敌将获得秘武。

自创武将（大太刀）

指定章节	贤人之章
指定关卡	木津川口の战い
目标任务	この期を逃すな

官方条件

①完成通常任务“上陆”、“中央砦へ”、“不安な追击”、“铁甲船袭来”、“牺牲はひとりも出さない”；②完成额外任务“毛利辉元の危机”、“静かな砦”、“再び毛利辉元の危机”；③自创武将击破数 1000 人以上，小早川隆景体力始终保持 50% 以上；④开场 10 分钟内达成上述条件。

流程参考

以自创武将为主将，开场后命令副将在初始位置待机，之后再战场上侧刷兵，并且击破“上陆”的 2 名目标敌将。此时切换为副将，击破初始位置右侧诘所出现的 2 名敌将后完成“毛利辉元の危机”，之后切换回主将击破“中央砦へ”的 2 名目标敌将。“铁甲船袭来”触发后，先前往战场右侧偏下的空据点，待目标敌将触发后将他们击破并完成“静かな砦”，之后清理一下附近的大众脸，并迅速击破“铁甲船袭来”的目标敌将。之后再解决战场下侧的几个大众脸，随后迅速前往战场右下角。此时会触发“牺牲はひとりも出さない”，不过先切换副将，待战场下侧中央诘所出现敌将后迅速将他们击破完成“再び毛利辉元の危机”，之后切换回主将，命副将前往战场左侧的铁甲船待机，之后击破战场左下角的所有大众脸，待民兵到达撤退地点后完成任务。切换会副将，明智光秀开门后会触发秘武任务，迅速将其击破后获得秘武。

自创武将（薙刀）

指定章节	约束之章
指定关卡	第二次上田城の战い
目标任务	追うものたち

官方条件

①完成通常任务“北上”、“户石城に幸村あり”、“时间稼ぎ”、“攻势を凌げ”、“城内は忍びだらけ”；②完成额外任务“沉默の砦”、“曲者发见”、“隐し通路の先に”；③我方败走数不超过 1 人；④开场 7 分钟内达成上述条件。

流程参考

以自创武将为主将，开场后一边刷兵一边击破“北上”的 3 名目标敌将完成任务，之后分别会触发“户石城に幸村あり”、“时间稼ぎ”，此时先前往战场右侧的空据点，待目标敌将出现后将他们击破完成“沉默の砦”，此时命令副将拖延住战场下侧的 2 名目标敌将，之后控制主将前往战场上侧击破幸村，之后前往战场下侧击破之前的 2 名敌将。此时上田城会开门，进入城中的隐藏区域触发“曲者发见”，击破目标敌将后完成任务，之后再通过隐藏道路前往战场左上角，之后会触发“隐し通路の先に”，击破目标敌将后完成任务。此时前往击破战场中央的 4 名目标敌将完成“攻势を凌げ”。雾隐才藏出现后，迅速找出其真身并击破完成“城内は忍びだらけ”。此时可以让主将在上田城偏上位置待机，命令副将通过隐藏道路前往上田城内左下诘所待机，剧情过后会触发秘武任务，分别用主将和副将击破目标敌将后获得秘武，注意完成秘武任务后必须迅速牵制住真田幸村，不要让其到达目标地点。

自创武将（双剑）

指定章节	盟友之章
指定关卡	小牧长久手の战い
目标任务	本阵急袭

官方条件

①完成通常任务“进军准备”、“别动队を救え”、“别动队の反击”、“信雄撤退阻止”；②完成额外任务“砦夺取”、“影の奇袭”；③自创武将击破数 500 人以上，体力始终保持 50% 以上；④开场 7 分钟内达成上述条件。

流程参考

以自创武将为主将，开场后在战场中央刷兵且击破“进军准备”的目标敌将，此时命副将前往战场左上的据点旁待机。“别动队を救え”触发后，切换副将先击破左上据点中的目标敌将完成“砦夺取”，之后前往最左侧诘所等待服部半藏，“影の奇袭”触发后将其击破并完成任务。切换回主将一边刷兵一边击破“别动队を救え”的，目标敌将完成任务。“别动队の反击”触发后，继续下行击破 4 名目标敌将完成任务，再击破准备撤退的织田信雄完成“信雄撤退阻止”，此间命令副将前往战场右上角待机秘武任务触发后，迅速切换副将前往战场右侧击破 3 名目标敌将获得秘武。

噬神者2 狂怒解放	BNGI	动作
多机种	噬神者2 狂怒解放	中文版
	2015年2月26日　本地1人　在线1~4人　对应年龄　15岁以上	
	售价为PS4：449港元/PSV：399港元	

《噬神者2》的资料片终于如期而至，虽说根据初代的惯例以及前作结局留下的伏笔，本作的存在是板上钉钉的，但是相比起初代资料片《GEB》，本作跟《2》之间的变化还是挺大的，除了新怪物新武器，连系统都有很大的变化。使得本作依然给人带来了不少惊喜。

文 宇宙人　美编 小瑟

关于存档继承

前作《GE2》对应的是PSP和PSV平台，而本作则改成了PSV和PS4。对于玩过前作的玩家来说第一个会遇到的问题就是存档的继承，不单只是不同版本之间的继承方式，而且还有中文版和日文版之间的问题。

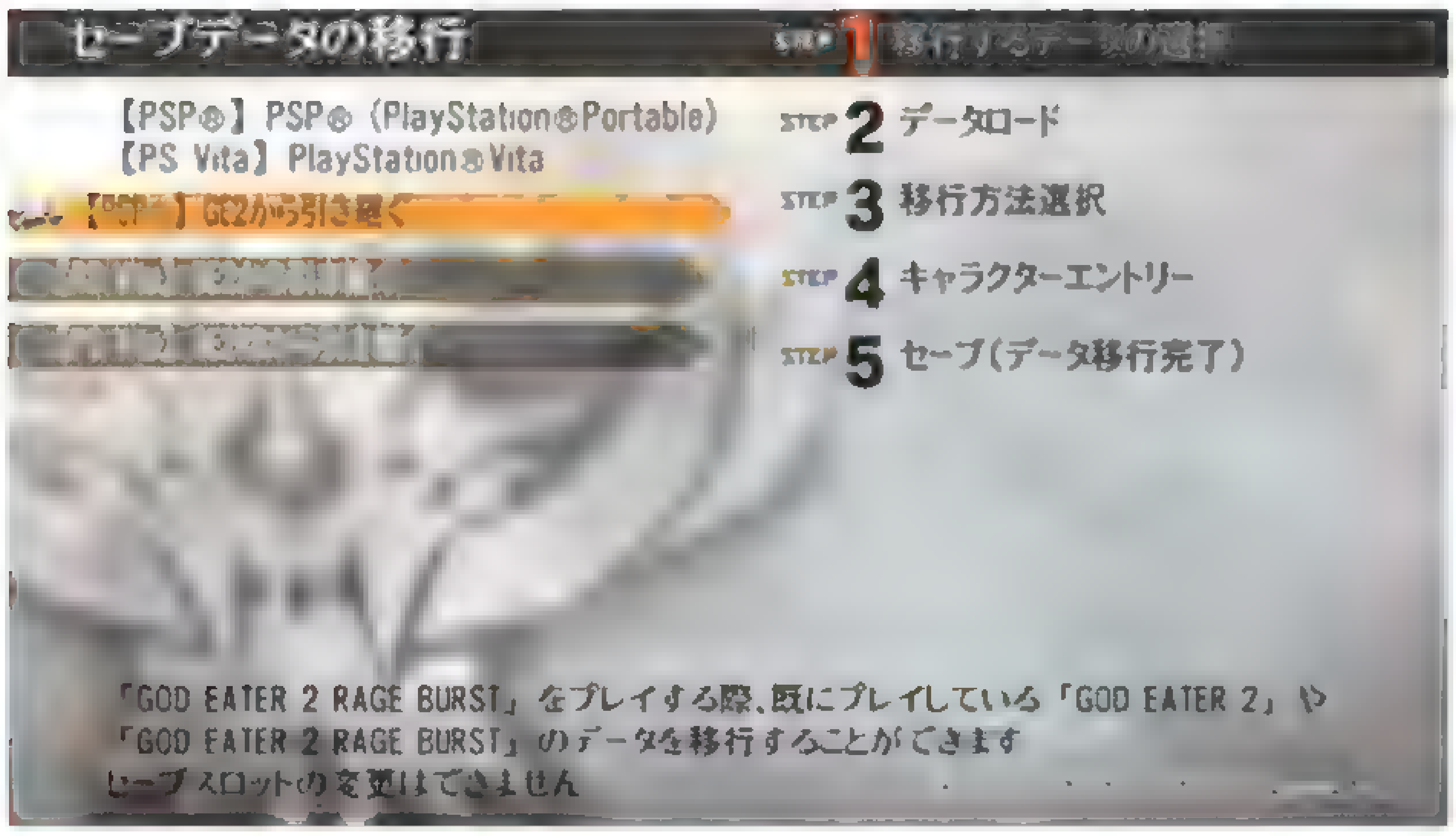
这里先讲解一下PSV版的继承方式。首先在游戏的主菜单有一个“IMPORT SAVE DATA”的选项，点进去之后会看到三个项目，分别是继承PSP版《GE2》的存档，继承PSV版《GE2》的存档以及继承《GE2RB》的存档。其中如果选择继承PSP版存档的话，需要事先通过内容管理工具，经由PC或者PS3将PSP版的存档复制进PSV。而继承《GE2 RB》的存档则是提供给想重新体验一遍本作剧情的玩家用的。

继承了存档之后还会出现一个选项，询问玩家是从最初开始还是接着进行游戏。如果选择最初开始就会从《GE2》最开头的内容（即R1）开始游戏，而接着进行游戏则会紧接在前作的结局之后，即R7开始。前作跟九尾相关的剧情，以及DLC的剧情也要重打。

PS4版继承存档的方法是要先在PSN上下载PSV的免费试玩版，利用试玩版继承前作的存档，之后在试玩版的主菜单选择“UPLOAD/DOWNLOAD SAVE DATA”将存档上传到服务器上。然后再从PS4版中将存档下载回来。

本作PSV中文版可以直接继承前作《GE2》的日文版存档，继承方法跟日文版一样，在主菜单选择“IMPORT SAVE DATA”继承，不过要注意日文版和中文版采用了不同的存档服务器（存档服务器跟随游戏版本，与玩家的PSN服务器无关），而且PSN日服是无法下载到中文版试玩版的，所以PSN日服的朋友如果本作购买了PS4中文版，将无法直接继承存档！！只能借或者再买一张PSV中文版来继承然后上传。

另外，本作虽然也可以继承自己的存档再次开始游戏，但经实际测试，中文版和日文版之间的存档也是无法共用或者互相继承的。



游戏基本操作

PSV版	PS4版	作用
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	调整视角
□键	□键	普通攻击1/发射子弹1
△键	△键	普通攻击2/发射子弹2
○键	○键	垫步
×键	×键	跳跃
START键	OPTION键	打开主菜单/显示大地图，PSV版按一下画面右上角的小地图也有相同作用
SELECT键	触控板	打开道具菜单/NPC指令菜单，PSV版点一下画面右下角也有相同作用
R键	R1键	切换神机的模式，长按为奔跑
L键	L1键	调整视角，长按为锁定，枪模式下长按开瞄准镜
拨动地图下的滑条	R2+○键	进入狂怒解放的誓约选择界面

*注1：上表以默认操作为准。
*注2：下文的操作内容以PSV版为准。

新武器使用方式

变异镰

按键	作用
□键	普通攻击1，短距离高速度4连斩，其中第3段有两下攻击判定
△键	普通攻击2，咬刃呈半开刃状态广范围横扫攻击，动作相对慢一些，同样有4段
□键（垫步）	垫步上挑攻击，可接普通连段
△键（垫步中）	垫步半开刃横扫攻击，可接普通连段
□键（空中）	空中3连斩，之后可以接空中△攻击
△键（空中）	空中长距离纵砍，后面不可接连段
R+□键	圆斩牙，进入咬刃展开状态进行超大范围的横扫攻击，具有多段伤害判定，但是要消耗气力，气力耗光之前连续按□键可以无限连
△键（咬刃展开）	纵斩牙，咬刃展开状态进行纵砍，同样要消耗气力，后续只能接劈裂牙
R+□键（纵斩牙之后）	劈裂牙，只能接在纵斩牙后使用的招式，将咬刃收回来的攻击，同时也是变异镰基础威力最高招式

©2010-2015 TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC.

武器特性

作为本作新增的武器，变异镰有两大特征，其一就是多段伤害判定，除了□键位的普通攻击和空中3连斩之外，所有攻击动作（开刃或半开刃状态）打大型敌人的时候只要命中多少个部位就会计算多少次伤害，所以哪怕单下攻击伤害不如大剑锤子，攻击速度不如短剑，整体输出还是非常可观的。另一特征就是咬刃状态张开之后变态的攻击范围——比绝大多数荒神的范围攻击还要广，让玩家可以在安全的范围内对敌人进行攻击，某些的地方也可以隔墙偷袭敌人。咬刃展开之后连续按□键可以不断使出圆斩牙，这招自带无限连，但是会消耗气力，期间使用垫步之后也可以继续维持咬刃展开的状态。

总体感觉变异镰是一把风格比较灵活的武器，□键攻击有不亚于短剑的攻击速度，面对不适合近身，或者好动的敌人也可以通过咬刃展开的范围给予有效打击，熟练运用各种不同的攻击距离，并且管理好气力的话可以玩得非常风骚。不过也有需要注意的地方，首先是频繁使用咬刃展开会导致气力剧烈消耗，其次是

圆斩牙打点偏低，纵斩牙的前置动作太慢，加上只能用摇杆来调整方向，所以很容易打空。劈裂牙的前置动作多，使用后硬直长，使用起来也有一定的局限性。

血技推荐

而两招黑色BA里面，“染血獠牙”（血濡れのツアンナ）是每次发动咬刃展开都会消耗一定量的HP（最低会剩下1），让咬刃展开状态的攻击力飞跃提升，配合生存本能全开这些装备技能可以让输出飞跃提升，要是能进入血怒状态爆发力更是不可想象，不过相对地对玩家操作水平要求也非常高。个人感觉还没另一招黑BA好用。

另一招黑BA“处刑”（エクスキュ－ション）效果则是让劈裂牙的指令输入时机变得非常严格，但输入成功能让劈裂牙的威力翻倍。玩家稍微熟悉一下按键时机就能使用，而且威力非常优秀，实用度也相对高很多，可以说是让变异镰输出大翻身的强力BA，强烈推荐。

主要系统变化

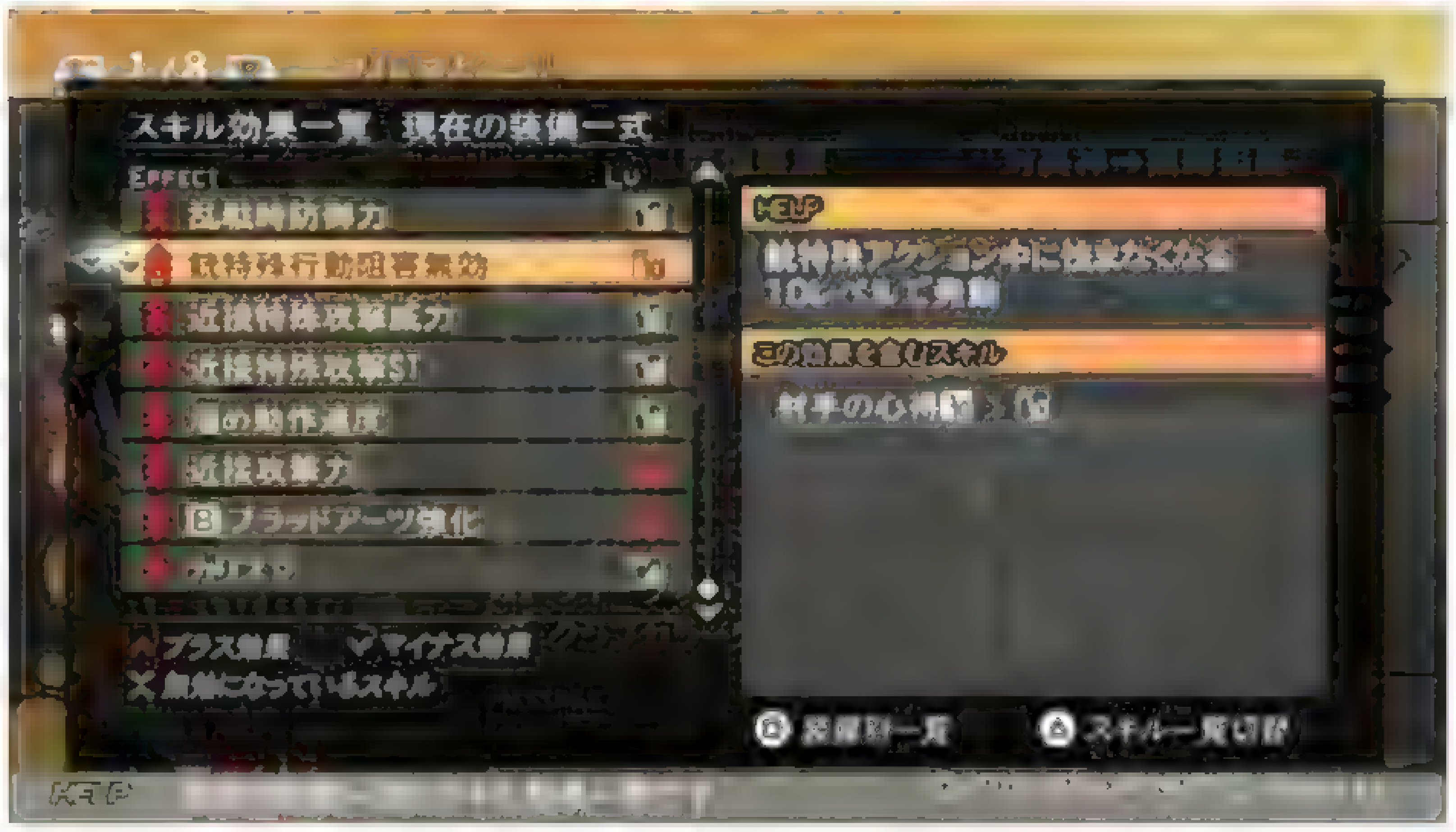
技能系统变化

需要搞清楚的是本作的“技能”和“技能效果”是两个概念，每一个技能拥有一个或者多个技能效果。比如技能“坚毅”同时带有“运动员”（所有行动消耗的活力降低）和“JGST回复”（精准格挡成功时回复活力）这两种效果。

而在本作，神机上所附带的技能不再固定不变，改成了可以让玩家DIY的形式。让武器得到新技能有两种方式，一种是强化，玩家在强化升级武器的时候会获得新的技能，只要将新技能放进空格子或者替换掉原有的技能即可。另外一种是安装遗留神机，遗留神机相当于一个独立的技能安装包，通过安装直接改变我们神机的技能。神机每个部件有4个技能格子，如果技能格用满了，安装新技能就需要覆盖掉原有的技能。无论是我们后期安装的技能还是武器打造出来时附带的技能都可以替换掉。

另外，本作的技能和技能效果都是有等级概念的，最高LV10。一般来说，技能的等级多少，其附带的效果也有相应的等级。但是如果装备两个不同的技能同时附带了同一个技能效果，则该技能效果等级就会发生叠加，技能效果是LV10封顶。举例来说，技能A和B都附带了某个技能效果X，如果A等级是LV4，B等级是LV6，那么同时装备之后，X的等级就会是LV10。

大部分的技能效果数值会根据效果等级而发生变化，但是也有极个别的技能效果必须达到指定等级才能发挥出作用。没能发挥作用的技能效果名称前方会是一个灰色的“×”。



遗留神机

遗留神机是本作在完成任务之后新增的奖励要素，每次完成任务都必定能获得3个遗留神机。正如前文所说它主要用于给玩家DIY武器的技能，不过，安装的时候必须对应类型，比如变异镰的遗留神机只能给变异镰安装，不能安装到长剑上，更不能安装到枪身或者装甲上。

部分遗留神机名字后面还有“+1”的标志，这类神机安装之后可以额外强化武器的性能参数，根据强化次数武器的名字后面会出现“+x”的数值，数值越大武器的基础数据也会越高，最高可以提升到“+30”，而且这个数值会随着武器强化而继承到下一级的武器上。不过带有“+1”的遗留神机不多，建议留给自己的主力武器使用。

个人特殊能力

前作的NPC升级系统改良的系统，游戏中每一个直接或间接参与战斗的NPC都有个人特殊能力，玩家可以在基地电脑菜单的“个人特殊能力”项目中查看和让他们学习。与玩家一起出战的NPC完成任务之后可以获得一定量的AP值，AP值主要用于学习个人特殊能力。每个NPC可以学会的个人特殊能力不尽相同，从体力增加到携带回复柱等应有尽有，有些高级的能力需要学会低级的能力之后才能学习。学习了之后可以在这个菜单中给NPC

装备上，每名NPC最多可以装备4个个人技能，装备之后实战中就能发挥出相应的效果。而除了技能之外，这个菜单还可以给NPC更换服装，某些新的服装也要消耗AP购买。此外，不参与战斗的后援人员也有个人技能，它们的个人技能会影响到任务的奖励报酬。

作战支援技能

作战支援技能是完成任务之后影响奖励的技能，比如报酬无视耐久度、获得消耗型道具等等。每次完成任务之后，一同执行任务的 NPC 就会有一定几率发动这些技能，玩家可以从发动了的技能中选择一个使用。只有选择了的才会发挥效果。另外，角色卡右上角的菱形符号数量越多，发挥出的效果就会越好，如果是“☆”型的符号，则必定能发挥高效果。

血之狂怒系统

Step 1 唤起率&启动

血之狂怒是本作最大卖点，R9 学会了之后。在画面右上角的地图外围多了一条唤起率槽，随着玩家的攻击唤起率会提升，达到 100% 以上的时候就能启动感应制御装置，唤起率最高可以积蓄到 400%，而每次启动都会消耗 100%。

PS4 版启动方法是直接按 R2+O 键即可，而 PSV 版启动方法是利用触摸屏，将地图下方的滑条拨向右边，此时会进入“誓约”选择的状态。选择誓约的时候玩家是无敌的，不用担心被荒神攻击打到。但是神机解放的时间槽还是会慢慢减少，而且选择完誓约的同时无敌状态也会消失，这点必须注意，如果在誓约履行的时间内不慎死掉，履行的状态也会消失。

Step 2 选择誓约对象

启动装置之后，首先玩家要选择誓约的对象，可选择对象是在场的中型或大型荒神，同名的荒神会一同计算。玩家把光标移动上去，或者用手按住荒神对应图标的时候，荒神名字上方会显示必要的伤害值，这个伤害值是发动血怒的最低条件。表示玩家不选其他任何誓约的情况下，要给该荒神造成这个数值的伤害才能发动血怒。

Step 3 选择誓约内容

选择了誓约对象之后会进入选择誓约的界面，这里出现誓约的种类会根据荒神种类或玩家身上的血技而变化。这些誓约相当于发动血怒的追加条件，内容有捕食多少次，输出多少伤害，部位破坏，一击造成多少伤害以上等等种类非常多，也有一些随机出现的比如让全员 HP 上限下降 90% 之类的坑爹特殊誓约。选择誓约越多，发动血怒的条件自然越困难，但是达成之后，血怒状态获得的能力加成会更高，可谓高风险高回报。当然，任何内容不选也是可以的，这时只要达成最低伤害值就能发动血怒状态。

Step 4 誓约履行

选择完成之后倒数 3 秒就会进入誓约履行阶段，此时画面左下角会显示誓约剩余时间以及誓约完成状况。这些条件必须对 Step 2 中选择的誓约对象实施，非誓约对象不计算在内。达成全部誓约内容之后就会进入血怒状态，而如果无法达成的话就会还原到普通状态。消耗掉的唤起率会根据誓约完成状况，回复一定百分比的量。为了避免发动失败，玩家必须量力而行。

血怒状态的效果

誓约全部完成之后，玩家就会进入血怒状态。玩家背部会出现金色的光翼，BGM 也会改变。血怒状态维持时间是 30 秒，其中最基础的效果有以下这些：

- 全部近战攻击力上升；
- 近战攻击速度上升；
- 无敌，并且不会产生受创硬直；
- 子弹消耗 OP 量降低；
- 捕食行动速度加快；
- 任何移动行动不会消耗 ST；
- 垫步可以连续使用。

此外，血怒状态下还会追加一些对应武器的基础效果。

短剑：空中垫步增加到 3 次，垫步可以用攻击动作取消。

长剑：△攻击能无视荒神的防御抗性，脉冲刀刃的 OP 消耗量降低

大剑：大幅提升□攻击和△攻击的速度，缩短蓄力攻击的蓄力时间。

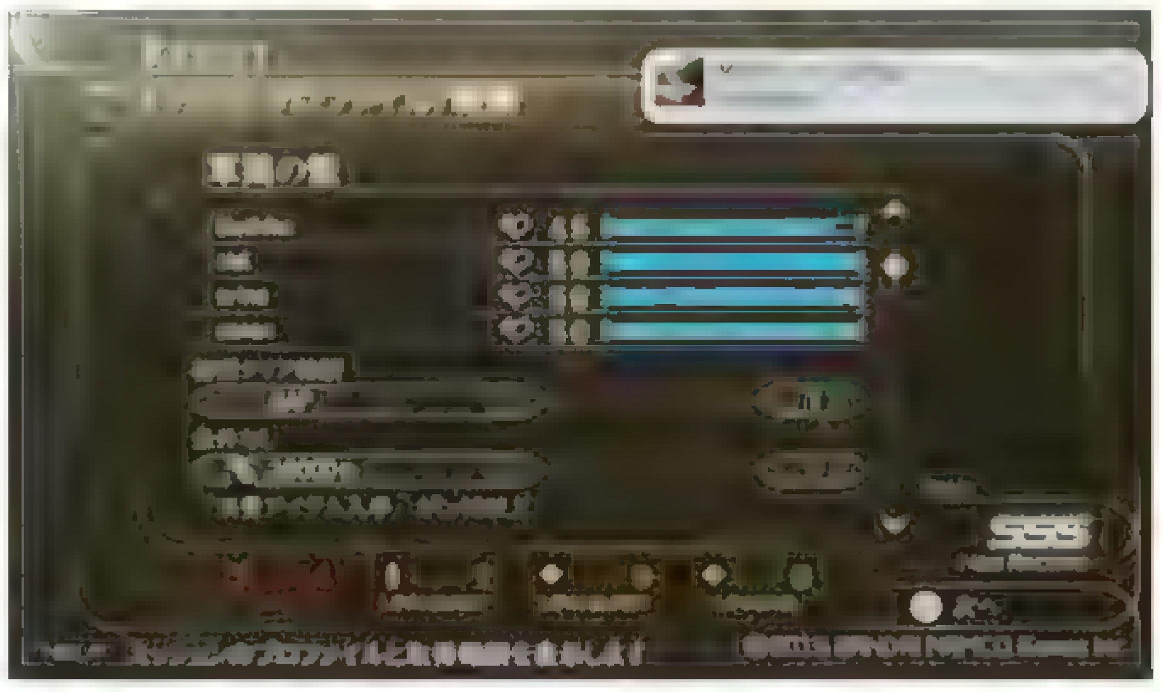
喷射锤：大幅提升□和△攻击的速度，降低各种喷射行动的 ST 消耗量。

蓄力矛：□攻击速度大幅上升，枪头展开时攻击能无视荒神的防御抗性。

变异镰：咬刃展开状态消耗 ST 减轻。

耐久度

本作的任务取消了传统的“3 猫失败”设定，改成了以耐久度来决定任务失败以及完成任务后的报酬。普通任务的耐久度是 50，而求生战任务的耐久度是 100。陷入战斗不能一次会扣 5 点，并且进入倒计时，在倒计时结束之前同伴可以进行救援，跟以前一样，施救者会将现存 HP 量的一半分给被救的人。如果在限制时间内得不到救援，该玩家会回到地图的初始地点重生，重生一次耐久度会额外再扣 12 点，当剩余耐久度不到 5 的时候倒下或者不到 12 的时候重生，任务不会马上失败，而是将剩余的耐久度全部扣光，不过此时如果再倒下一次的话，任务就会失败。所以不会再像以前那样只要有人救死多少遍都没问题。



另外，本作的 NPC 也有耐久度的设定，NPC 倒下一段时间后如果不救援的话也会回到起点重生并额外扣 12 点耐久（部分任务除外）。耐久度耗光的 NPC 会撤退，无法继续参战。

而耐久度会影响任务完成之后的报酬，具体可以再选择任务的界面按□键查看。

特别任务

日文原名为特务，特务是随机触发的，平时在柜台选择任务的时候特务那一栏通常是不可选的，只有当角色名字上方出现红色的“特别任务发生中！”字样的时候才可以接。虽说是随机触发但不会指定具体的任务，玩家依然可以从众多特务中选择自己想打的那个。

特别任务发生中的状态通常只会维持一次任务，无论接还是不接，做完任何一个任务回来特务都会消失。考虑到特务一般都有不错的报酬，而且游戏有完成100次特务的奖杯，所以如果发生特务的话最好还是马上做了。另外，想刷特务的时候要注意，打完难易度较低的任务回来是不会触发特务的。

求生战任务

前作版本更新之后新增的任务类型，到本作再次发扬光大。这些任务通常是好几个任务一组，玩家需要一口气将一连串的几个任务全部完成，期间不能补给道具或者更换NPC，角色的耐久度也不会回复，耐久度下降到0的NPC会撤退，并且在后续的任务中也不会出现，这点需要注意。

每个小任务完成之后会有完成任务的清算画面，之后可以在中场休息的时候确认下一场的任务内容，以及更换装备，但是更换装备只能从玩家保存过的套装中整套地替换，不能随意地替换单个部件或者血技。所以在出发之前就要做好所有准备，根据每个任务的内容保存需要用到套装。

新增荒神讨伐攻略

黑兽 克仑高文

攻击属性：冰
弱点属性：雷
可破坏部位：头、双腕、后腿

饰黑兽 马格纳高文

亚种
攻击属性：神
弱点属性：冰
可破坏部位：
翼手、腕甲、头

常用招式

旋风斩：出招之前左手会伸出手刀并且向后举起，之后会使出旋风斩并跃起，攻击判定靠前方，左后方和背后是盲点。

冲刺斩：冲刺一段距离然后用右手手刀斩击，防御即可。

原地圆形斩：用右手手刀使出旋风斩，斩击动作会往前飘，发动速度快而且死角小，要提前防御或者躲开，贪刀玩家的杀手。

跳跃捶地＋突刺：用拳头锤向前方的地面然后调整身体方向，之后使出突刺。攻击的通常是左拳，捶地的攻击躲过之后要留意他的右手手臂有没有伸出刀刃，有的话就要防御，或者往两侧躲开，因为接下来它会使用突刺攻击。突刺动作有方向修正但是没有诱导，所以比较好躲。个人建议躲开，因为之后可以马上反击。

双手拍地后跳：招式发动快但范围较小，不站在它正前方就没事。

二连拳＋后跳：边突进边使出二连拳攻击，攻击完之后会后跳，判定是前方，从两侧躲过之后可以马上跑位追击。

飞刀攻击：用手刀放出气刃射击，前方直线，刃比较宽，在两侧可以无视，而如果在正前方建议防御。

战斗要点

两只荒神的打法差不多，这里就一并介绍了。作为封面怪，黑兽是一个非常难对付的敌人。主要体现在它的攻击运动速度快，而且攻击范围超广。很多招式发生速度也很快，贪刀会死得很惨。另外还有就是它的动作幅度很大，经常跳到视野外侧，就算用锁定，镜头跟上它的瞬间可能攻击就已经在眼前了。面对这种情况，在看不到饰黑兽的时候，一定要第一时间朝它的方向防御，然后重新调整视角。饰黑兽的攻击节奏很快，除非是出现大硬直不然很少机会让玩家打完一套连段。建议用灵活的武器比如短剑、长剑来应战，战术采用打一两下就防御或者回避的进攻方式。大剑也可以多用起手较快的冲刺□攻击进行突击偷袭。平时尽量少站在它正前方，最理想的进攻位置是后腿两侧，不过还是要小心它的攻击范围。预判到它要出招要第一时间防御。

另外，对付饰黑兽的时候还要小心它两根手臂有没有发出粉红色的粒子光芒，如果有，千万别靠近双手或者后腿的位置，否则会被炸飞。这一招是饰黑兽在不知不觉的状态下发动的，所以完全不会影响它的动作，特别是它躺下的时候也会出这招，要注意。

骸九尾

ムクロキュウビ

攻击属性：冰、神
弱点属性：雷
可破坏部位：头刃、胸铠、吸引尻尾

战斗要点

九尾的神融种，虽然不像黑九尾那样有威慑力十足的杀生石，但是本体的战斗力在各种程度上都大幅强化了（不过个人还是更讨厌黑九尾）。骸九尾的招式范围很广，而且攻击节奏快，跑动也很积极，所以留给玩家输出的机会不多，加上铁山靠和旋风对近战的威胁极大，用动作较慢的BA（比如大剑蓄力黑BA等）会比较吃亏。所以初次打它推荐用一些简单，可以稳定输出的BA来应对，比如加强□键攻击的BA。神融种对属性武器的抗性比较低，所以手上没有好的武器又打不过它的话，可以考虑造把雷属性的武器去专门对付它。

常用招式

光波疾走：直线冲刺并且在走过的地方留下光球，然后发生爆炸。

波纹疾走：在身体前方的地面凝聚神属性或冰属性的能量，然后冲刺同时往前方沿着地面放出这些能量。

九尾刃：骸九尾专属招式，往后跳跃同时在前方较大的范围内甩出无数气刃攻击。出招之前会在前方放出一个黑色的圆形冲击波（过程很短，但没有伤害），可以根据这点来预判，在它的两侧是不会被打中的，不过因为它后跳的距离较远，给我们追击的机会不多。

光线炮二连发：九尾系通用技能，从尾巴射出无数高诱导的光束射击玩家，骸九尾会连续发射两次，其中第一次是神属性，第二次是冰属性，同样在贴身的范围内是不会被打中的，因此它使用这一招的时候是绝佳的进攻时机。

旋风：九尾系荒神通用的技能，判定是身体周围以及靠前一点的范围内，发动速度快范围大而且伤害高，近战的最大威胁，大家一定要记住这招的预备动作，并及时用防御应对。

铁山靠：发动速度极快的铁山靠，近战的第二威胁。

旋转光球：前方直线制造出多个高速环形旋转的光球往前射出，有两种颜色，黑色的是神属性，白色的是冰属性，光球是直线射出的，没有诱导，但是轨迹比较宽，注意躲避或者防御，或者从它两侧进攻。

甩尾光柱：往前甩尾并且丢出多个光球，落到前方扇形范围内出现光柱，同样是威胁前方的招式，从它两侧可以进攻。不过因为这招的准备动作跟甩尾旋风很像，所以不得不熟悉它招式预备动作，切记贪刀。

后空翻+属性冲击波：跟甩尾光柱类似，先使出一个后空翻然后往前方多个方向的地面放出冲击波。

异体卡利古拉

攻击属性：雷
弱点属性：火
可破坏部位：枪角、喷射器、左手、右手

常用招式

手剑二连斩：伸长手臂中的刀刃，左右二连斩。判定范围大概有270°，特别是对两侧也有较大的攻击距离，对近战威胁最大的招式之一。

剑气射击：用手剑挥出剑气射击前方，没有诱导但是发动较快。

火球：高速度中诱导的大火球喷射，在两侧基本可以无视，如果是在前方建议防御。

俯冲突刺：手上握着火焰大枪，飞到半空然后朝目标突刺，卡利古拉以及汉尼拔系的荒神常用的招式，俯冲速度极快而且命中精准范围广，统一应对方法是防御。

火焰扇形喷射：同样是汉尼拔系通用招式，喷射会顺逆时针各一次，此时是绝佳的反击机会，不过喷射的范围比汉尼拔广得多，大约占正面200°，因此建议从背后进攻，以免遭到伤害。

火焰缠绕：在身体周围召唤出火焰，发动之前在身体周围会出现红色的光圈，回避即可。

光柱召唤：手上积蓄能量拍进地面，然后从任意一名玩家脚下产生光柱，不会像汉尼拔那样有移动的过程，但是从看到光圈到出现光柱之间有足够的时间躲开或防御。

喷射突进：跳跃到空中，然后启动喷射器直线冲撞，发生速度快而且伤害和诱导很高，对远程有较大的威胁，建议防御。

冲刺：二足站立然后高速朝玩家冲撞过来（手剑也会张开），因为是用跑的所以诱导很强，而且跑动很快，回避难度高，建议防御。

光球空投：手上握着一个光球升空同时往前方扇形射出多个光柱，然后从空中向前方扇形投下光球，最后俯冲攻击。范围大而且难以追击的招式，最后一下俯冲攻击追向较强，建议防御。

战斗要点

卡利古拉的神融种荒神，身体结构以及攻击模式跟普通的卡利古拉乃至汉尼拔都很相似，当然这一系列的荒神中个人认为最难的还是神速种的汉尼拔。异体卡利古拉的攻击范围很广，攻击伤害更不用说了，尽量多用防御来应对它的招式。除了可以用属性武器对付它之外，用贯通属性的子弹攻击它背部的喷射器也有绝佳的效果。所以选择方便回复OP的BA，然后给枪械“射手之心”等节约OP的技能，然后狙击其背部。但是要注意它也有不少针对远程的招式，比如俯冲突刺，喷射突进还有直线冲刺等，这些招式都是宜防御不宜回避的，原则上在它正对着我们的时候切忌切换到枪形态——除非是用有回避特殊技的机枪。

骸骸九尾

攻击属性：火
弱点属性：神
可破坏部位：肩锤、尻尾、颜

常用招式

飞天下压：利用悲伤的喷射锤飞到空中，然后砸下来。造成大范围的冲击波，并且以自身为中心呈X方向扩散出冲击波。它冲到天上落下来的之间是由一段时间的，如果没办法判断落点，马上防御就可以了。X冲击波会在下落之后再形成，如果没有被砸到的话可以马上判断它身体的朝向然后往安全的地方躲避。

战斗要点

新增的神融种荒神里面比较弱的一只——因为说到底只是一只猴子，能强到哪呢。基本攻击模式和套路跟普通的猴子差不多，但是攻击属性变成了火，整体的攻击范围还不如金猴子。它几乎所有会产生冲击波的攻击范围都是X型的，记住这一点回避就行了。另外还要注意，它摔倒地的时候，背上的喷射锤也会自动启动，朝X方向放出冲击波，所以上去补刀的时候要注意别被冲击波打到。

饰慈后

世界封闭者/终焉残滓

攻击属性：神
弱点属性：火、冰、雷
可破坏部位：头、前脚

常用招式

光球：右手向前伸，并在自身周围放出数个光球，然后光球会集中飞向一个目标。

光球（突进）：双手张开，再迅速交叉，同时会在身边出现光球并高速飞向目标，光球出现之前BOSS身边会有光芒闪烁。

光球（放射）：双手前伸，同时手上会出现一个光球，然后光球会变成一道光击向目标。

光环锁定：在我方全员头顶出现光圈，一定时间后光圈消失，半秒后在光环消失的地点会出现光柱。只需不断移动即可，不过要注意最好不要和同伴跑到一起。

光芒照射：在自身周围出放出有伤害判定的光芒，看到BOSS周边有大片闪光时即使跑出攻击范围即可。

横扫：左手从右到左挥舞，挥舞痕迹的地面会有黑色物质出现并向周围散开，及时跳起回避即可。

光球掉落：将身边的光球全部升上空中，然后在自己周围随机地点掉落，掉落位置会有光芒提示，伤害非常高。

战斗要点

本作剧情的最终BOSS，通关后出现的个体被称作“终焉残滓”。愤怒时，双眼会放出红光，光球和光环都会变成红色，光球的飞行速度都会变快，此时使用防御来代替垫步回避会比较安全。BOSS的弱点一般需要跳起才能够攻击到，若把握不好，可以选择攻击伤害吸收稍低一点的前脚，给BOSS造成倒地硬直后在集中火力攻击头部。BOSS的招式中，光芒照射、光环锁定、光球掉落的伤害都非常高，回避时要注意。BOSS平时的移动方式只有爬行，在爬行的时候是有攻击判定的，周围也会产生黑色物质，所以建议此时使用远程攻击或者吃药回复。另外，黑色物质和BOSS的肉身攻击（爬行和横扫时的手）都带毒效果，战斗前最好带上道具“解毒锭”以防万一。

刷神机心得

刷遗留神机是游戏后期我们都要做的事情，遗留神机有等级和稀有度之分，这个可以从它们的图标颜色和名字后面等级来判断，图标是金色的遗留神机稀有度最高，而且附带强力技能也越多。一般来说等级越高的任务出现的遗留神机越稀有，而特务和高难度任务出现的遗留神机也会比一般任务的更稀有。所以后期刷神机，最好选R15的任务或者特务，有条件的话去挑战R15的高难度任务。当然这只是从范围和概率上来说，实际上出什么技能，以及出来的等级多少，这些完全是看运气的。除了老老实实地刷之外，目前没有任何方法能高概率拿到下面介绍的那些超级遗留神机的Lv10。

另外，支援NPC也要带上“遗留神机稀有度↑”和“遗留神机获得增加”这两个技能，这是必须的。

刷神机心得

剑圣

技能效果：B近身攻击力、连段高手、近身特殊攻击威力、近身攻击力

点评：让近战输出全面飞跃提升的神技能，没有配这个技能的近战武器都不能称作好的近战武器。当然Lv10的入手难度也是很高的。

炮击手

技能效果：节约、B枪攻击力、射手之心、枪攻击力

点评：远程武器的“剑圣”，全面提升枪械攻击力并且能有效降低OP消耗率，适用于任何类型的枪械，后期必备。

乱世英雄

技能效果：乱战时防御力、乱战时攻击力、驱除技术、超能感应

点评：群战是这个游戏的一大特色，这个附带的技能效果则全都是针对群战的，后期同样你必备。

超越者

技能效果：坚持、体力、神机解放时间

点评：这个技能主要价值在于“坚持”，其效果是HP只要在51以上，受到多大的伤害都不怕一击死，这个效果在后期挑战+99难度的任务里面可以说是必备的。另外还有神机解放时间提升，因为后期很多实用的技能都依存于神机解放状态，所以这个效果也是非常重要。

オラクルキーパー（中文名未知）

技能效果：B神谕细胞吸收量、B神谕细胞自动回复、捕食神谕细胞吸收量、神谕细胞吸收量。

点评：射击武器的续航能力进一步提升的技能，后期有了这个技能，就算是高消耗的子弹也能连续使用。

フイジカルキーパー

技能效果：垫步高手、运动员、调整呼吸、活力自动回复

点评：这个是保证我们的活力（ST值）续航能力的技能，如果获得了Lv10并装备上之后，几乎完全不用担心气力消耗过快的问题。

全奖杯列表

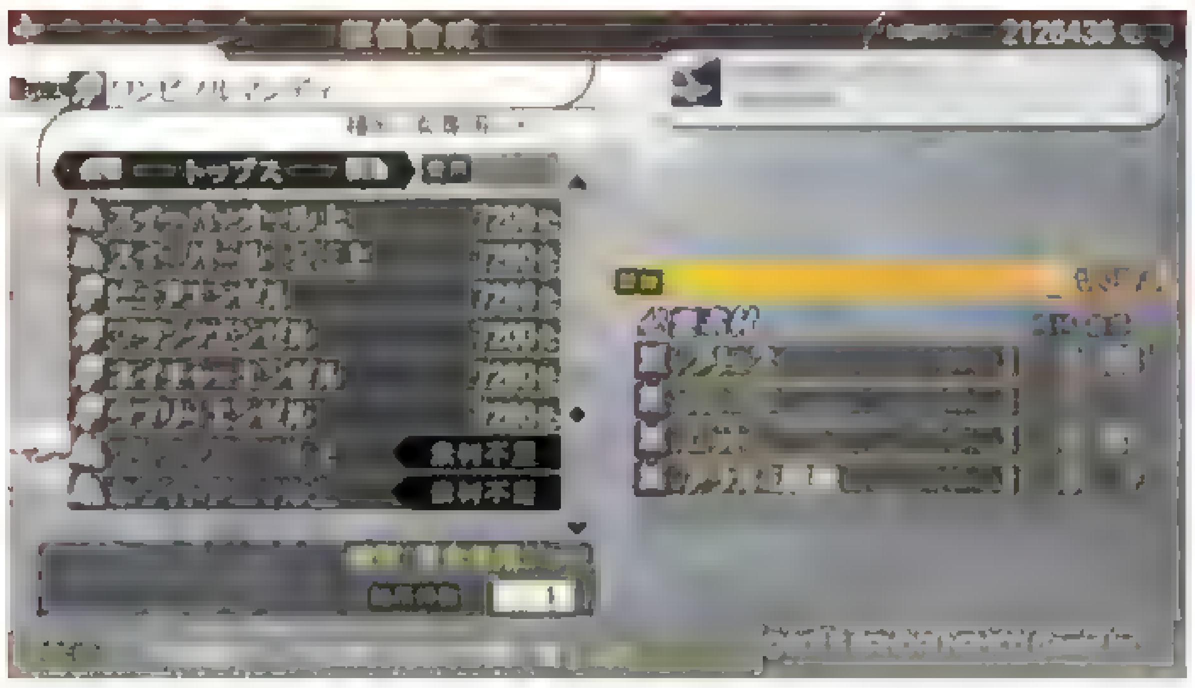
奖杯	日文名称	中文名称	获得条件
白金	噬神の极致	噬神之极致	取得其他所有奖杯
铜杯	神机适合者	神机适合者	前作剧情奖杯，可以在自己房间的电脑里查看前作的剧情影像解锁，下同。这个奖杯是观看“适合试验”
铜杯	东の果て	东方边疆	前作剧情奖杯，观看“前往极东分部”解锁
铜杯	追悼	追悼	前作剧情奖杯，观看“镇魂歌”解锁
铜杯	悲しみを乘り越えて	跨越悲伤	前作剧情奖杯，观看“寂寥的胜利”解锁
铜杯	螺旋の树	螺旋之树	前作剧情奖杯，观看“螺旋之树”解锁
铜杯	人々のゆりかご	人们的摇篮	R7剧情奖杯，讨伐了九尾之后解锁
铜杯	防卫班の归还	防卫队归来	剧情进行到R8防卫班归还之后，完成他们5人的全部角色章节，最后再完成大森巽的生存任务之后获得
铜杯	歪曲する均衡	歪曲的均衡	本作剧情奖杯
铜杯	适合の先に	适合の彼端	本作剧情奖杯，与莉薇一起成功讨伐克仑高文
铜杯	意志の对敌者	意志的敌对者	本作剧情奖杯
铜杯	再集结	再次集合	本作剧情奖杯
铜杯	生きる意志を携えて	怀抱着生存意志	本作剧情奖杯
铜杯	血の力	血之力	首次使用血技
铜杯	血の冲动を解き放て	解放血之冲动	首次发动血之狂怒
铜杯	遗志を继ぐ者	继承遗志者	首次给装备安装技能
铜杯	フレンドリ－シップ	友谊	让同伴学会新的技能
铜杯	属性痛击	属性痛击	用带有属性的武器或者子弹给敌人的弱点造成大伤害（具体伤害需要验证）
铜杯	束の间の休息	短暂休息	求生任务中场休息的时候触发与NPC之间的剧情，上一场完成任务之后选择支援技能◇◇◇以上的支援技能后随机发生
铜杯	神を食らう	将神吞噬掉	捕食荒神并获得它们的力量（即首次获得荒神子弹）
铜杯	死线を共に	同越死线	成功用连结救援救助同伴（任务完成时解锁）
铜杯	力を托して	托付力量	成功将荒神子弹传送给同伴让其发动连结解放
铜杯	神机整备	整备神机	第一次强化神机部件
铜杯	新たな装备	全新装备	第一次合成神机部件
铜杯	特务完遂	达成特别任务	首次完成特务
铜杯	结合崩坏、确认	确认结合崩坏	首次破坏荒神的部位
银杯	祸ヨリ来タリシ者	来自灾祸者	成功讨伐祸津九尾（黑九尾）
铜杯	极めし一击	终极一击	使用满级的血技战斗
金杯	技を极めし者	穷究招式者	学会任意一种武器的全部血技
铜杯	精锐部队	精锐部队	完成50次特务
银杯	传说の部队	传说中的部队	完成100次特务(生存任务里每个任务单独计算）
铜杯	自慢の逸品	自豪的珍品	首次得到RANK15的装备
银杯	我が兵装に死角なし	吾人兵装无死角	神机的全部部件种类(6种近身武器、4种枪身、3种装甲）全部升到Rank15
铜杯	ジャックポット	中大奖	首次发现稀有的遗留神机（即带“+1”标志的遗留神机）
银杯	スキルマイスタ－	技能大师	同时发动10种以上不同的技能效果
金杯	我が最强の友	最强吾友	任意一名同伴学会所有技能
铜杯	系がる思い	心意联系	任意一名角色的专属章节全部完成
银杯	かけがえのない仲间たち	无可取代的伙伴们	全部角色的专属章节全部完成
铜杯	サポ－トは万全	完全的支援	携带4人份的连结支援装置去完成了任务（即后援同伴的技能要放满4个，所以只能选COST值低的）
银杯	リミットブレイカ－	突破极限者	神机暴走率达到500%的状态下成功发动血之狂怒，容易让人混淆的是这里要求的是“暴走率”而不是“唤起率”，唤起率最多只有400%，而暴走率是选择誓约的时候，屏幕左下角的那个数值，选择的誓约数值达到500%以上并达成即可，挑战R8的“血之狂怒训练”可轻松完成
铜杯	怖いもの见たさ	越可怕越想看	通关之后会开启难度追加系统，提升任意任务的难度（+1即可）并完成即可解锁奖杯
金杯	孤高の生还者	孤高的生还者	单人完成R15的求生战任务
银杯	极东コレクション	极东收藏辑	拥有400种服装
铜杯	历战の相棒	征战好搭档	任意一种武器使用次数超过500次
铜杯	デストロイヤ－	毁灭者	破坏荒神的部位100次
铜杯	おしやれ神食い	时髦噬神者	在衣装准备画面停留10分钟以上
铜杯	神速の回收者	神速回收者	从任务完成到归还的时间内回收场地内3个道具

难点奖杯攻略

极东收藏者

本作麻烦的奖杯就是“极东收藏辑”，要求拥有400种服装，注意是种类，相同的服装不算。其中衣服上装和下装分开计算，但是套装只算一件。这个奖杯的繁琐的地方在于400件服装需求大量捡回来的素材。所以如果想尽快解锁的话，游戏前期打剧情的时候就要注意多捡捡垃圾。当然，如果你前作就已经刷到了400种服装或者已经有足够的素材量能让你毫无烦恼做出400件服装的话，自然会轻松很多。

游戏中的服装数量非常多，但是合成所需的素材来来去去也就那些，其中有一大部分是可以在商店直接购买的，所以制作衣服之前必须要有充足的金钱，当然哪怕前作存档没能留下多少遗产，本作后期也是完全不缺钱的（笔者继承存档之后金钱大概是3万多，到R14通关之后变成了



维）：虽然无法直接购买，但是可以到商店购买绢丝、人工皮革和芳纶纤维回来直接合成，兑换比例是 10 换 1，另收价格 2000fc。

阿丽雅德妮之线（アリアドネの丝）：R7 ~ R8 叹息平原和愚者空母可以采取到，也可以从 R7 ~ R8 的地茧女身上捕食到。

低品质橡胶（低品质ゴム）：R1 ~ R8 的铁塔之森、苍冰峡谷和创痕防壁可以采集到。

高品质橡胶（高品质ゴム）：R7 ~ R10 的铁塔の森、苍冰峡谷和创痕防壁可以采集到。

阿丽雅德妮之线团（アリアドネの丝茧）：从 R9 ~ R10 的叹息平原或愚者空母采取，或者从 R9 ~ R10 的地茧女身上捕食。另外也可以打高难度任务 R9 的“废墟の女王”，完成任务有 36% 几率奖励，或者打一般任务 R9 的“虚像”，完成之后也有 21% 几率可以获得。

聚酯（ポリエステル）：R4 ~ R10 的黎明亡都或炼狱地下街可以采集到，推荐打高难度任务 R4“云朵列车”（グランド・トレイン），地点就是炼狱地下街，而且完成任务有 40% 奖励 1 个。

绒面革（スエード）：R7 ~ R10 的镇魂废寺和创痕防壁可以采集到。

羊绒（カシミヤ）：从 R7 ~ R10 的黎明亡都或者赎罪之街采取。

强化防弹胶（强化ポリカーボネート）：R9 ~ R10 的叹息平原，以及 R7 ~ R10 的苍冰峡谷和赎罪之街可以采集到。

300W）。有了钱，就要先把商店里药草以下爆缩体以上的素材全部买 200 个左右（不够以后再来买），然后先用买回来的素材把能做的衣服都做了

剩下那些不能买的素材，下面列出一些使用量比较多的素材取得方法供大家参考，因为本作退任务是会保留已经获得了的素材的，所以收集某些完成任务不会奖励或者奖励几率和数量很低的素材时，建议在相应地点把场地搜刮一遍，然后退任务，这样效率会比较高。

荒神丝：需求量最高的衣服素材之一，而且商店没得卖，还好也有非常效率的方法可以刷。一般来说取得方法是从低级任务的地茧女中捕食获得，推荐打高难度任务 R1“图书馆攻击”（ライブラリー・アタック），任务报酬里有 3 项荒神丝，概率都是 20%。另外任务中会出现 5 只地茧女，杀掉之后捕食也有一定几率获得。此外这个场地 A 区的采集点也有一定几率捡到，平均一场下来可以拿到 5 个以上。

荒神纺丝：推荐一般任务 R4“咖啡时光”（コーヒーブレイク ランブルラン），完成任务有 3 项无条件奖励是荒神纺丝，虽然概率只有 8%，但是场地内同样有地茧女可以捕食，而且 A 区的采集点也能采集到。

上等绢丝（上绢丝）/ 牛革 / 强化芳纶纤维（强化アラミド纤

其他方法

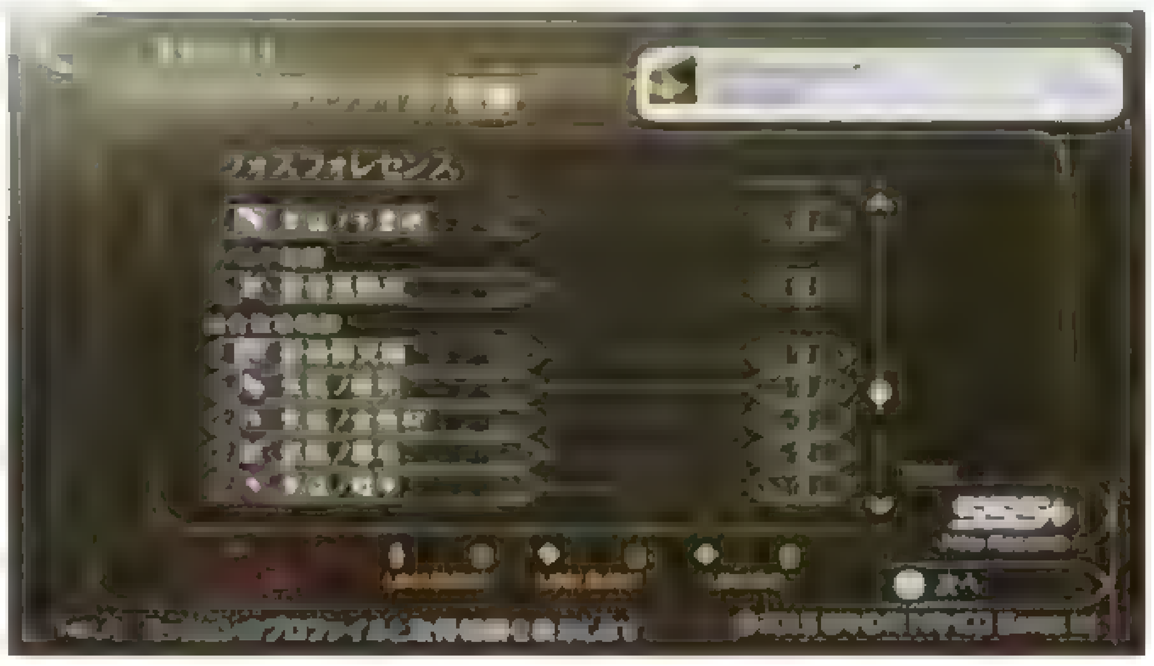
上面的素材里面算是比较容易大批入手的只有荒神丝、荒神纺丝和低品质橡胶，算上这部分素材可以做出差不多 250 ~ 300 件衣服，其余那些暂时未能找到有效的能大批量入手的方法，这时最有效的方法还是用身上的小票来换。其中 F 票券金需求量是最多的，这种票只要打 R7 任务，并且在里面达成一定次数部位破坏就能获得，个人推荐打一般任务 R7 的“孤岛实验场”，里面有两只中型荒神，所以比较容易实现 3 次部位破坏，而且不用打很长时间，一般两分钟内可以完场。另外，也可以用多余的白金票来兑换金票。如果觉得浪费的话兑换之后可以不存档，等解锁了服装奖杯之后读档就行了。

孤高的生还者

要求 R15 求生战任务单挑 SOLO 完成。或许你在 R11 被克仑高文虐打的时候会觉得这个奖杯是全游戏最难的，其实不然……只要你有一套像样的装备话，单人轻松虐杀 R15 的荒神不成问题——当然仅限一般任务。刷装备的方法和如何配装前面已经介绍过，建议大家先做好一套装备再来挑战这个奖杯。

简单的推荐打一般任务 R15 的“フォスフォレセンス”或者“幽けき十六夜”，这两个生存任务都 3 个任务一组，具体挑战哪个就看玩家对荒神的熟练程度。“幽けき十六夜”的荒神同场数量较少，但是第一个任务要对付美神，而最后一个任务要打最终 BOSS 外加一只禁鸟。只要熟悉了这些荒神的单独打法就能完成。

而另一个“フォスフォレセンス”出现的荒神相对弱一些，但是同场数量较多，第一个任务是女神亚种和焰兽，其中焰兽的听觉比较好，建议先用狙击引到角落击杀掉——或者直接狙死，剩下女神亚种就可以轻松解决了。第二场要讨伐 4 只荒神，一开始场地内有两只鸟人和一只战王，不过场地比较大，引怪还算方便。建议先将其中一个鸟人引到 L 区解决，然后再看战王的位置，将另外一只鸟人引到较远的地方消灭，消灭两只鸟人之后，汉尼拔会从 G 区和 H 区之间的位置出现，所以一定要远离这个地方战斗。消灭战王之后在单挑解决汉尼拔即可。如果一不小心陷入了混战一定要冷静应对，先集中攻击其中一只，等它跑去吃东西的时候别追上去，而是将另外一只引到远处消灭掉，荒神吃东西虽然会回复 HP，但是回复量不多，不用担心前功尽弃。第三个任务是打 1 只圣母和 4 台白色神机兵，不过神机兵在这里最多只会出现两只。神机兵的初始位置相隔比较远，可以先将圣母和其中一只神机兵引到一起，然后先射杀圣母，圣母的 HP 不多，见面之后先瞄准天球部位射击，OP 用完之后没有直接射杀至少也能把它打残。之后将神机兵各个击破就行了，战斗的时候要时刻留意另外一只神机兵的动向，以确保不陷入混战——不过就算真的要混战，区区两台神机兵大家也能轻松对付吧。



穷究招式者

任意一种武器的 BA 全部练满，说到底就是如何高效刷 BA 而已。跟前作一样，挑战难易度越高的任务，BA 获得的经验值就会越多。所以刷 BA 的基本方法跟前作一样，装备攻击力最低的武器，配上“血之活性（剑身）”的大小两个插件，把身上加攻击力的技能全部拆掉，然后装备想练的 BA 去打高级任务中的“暗夜虚眼”（木灵）这种敌人——因为几乎任何近战武器打它们都必定出会心。任务推荐选高难度任务 R12 的镜之牢笼，这个场地是愚者空母，开场之后马上往 A 区跑，这样就不会被禁王发现，之后在禁王走到 A 区之前可以慢慢地打这边的木灵升级。刷到差不多的时候退任务出去结算经验值即可。

由于战斗中不能看到 BA 的成长情况，所以觉得 BA 已经差不多满 100% 了就要先出去结算一次让其升级，否则无法继续获得经验值。

DRAGON QUEST HEROES

ドラゴンクエストヒーローズ 闇竜と世界樹の城

文 纱迦

美编 心の永恒

看过上期的特快专递之后，不知道是否已经有朋友白金了吗？本作的白金难度不大，不过还是需要花不少时间。只是游戏在奖杯方面可谓毫不为难玩家，各种实用秘技层出不穷。更值得称赞的是游戏的DLC，以更新的方式免费配信，不仅增加了新任务，而且还有新角色，真可谓是佛心来着。以游戏的销售成绩而言，续作应该是没跑的，期待下一部能有更多的人气角色加入！

多机种	勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城	Square Enix	动作角色扮演
	ドラゴンクエストヒーローズ 暗龙と世界树の城		日版
	2015年2月26日	本地1人	对应年龄 12岁以上
	售价为：PS4版8424日元，PS3版7570日元		

注：游戏的基础知识请详见上期杂志的特快专递栏目。

流程攻略

以下为大家介绍游戏的流程攻略。作为一款角色扮演游戏，在主线通关的过程中玩家可以随时抽身去做支线，或是刷宝练级，不必一味着急地推进主线。流程攻略中我们将重点介绍敌人打法和宝箱所在位置。游戏通关时的推荐等级是40左右，玩家可根据实际情况来调整。

エルサーゼ

王様のもとへ

宝箱	
ちいさなメダル	剧情中会提示，在木箱上。

玉座の間の攻防

敌全灭即可过关，可以多用大范围的魔法来秒杀群敌。

ホミロン危机一发

本关的目标是保护**ホミロン**，在其HP被削减光之前全灭敌人。敌人十分弱小，还是用魔法开路即可。

あらわれた强敌

第一个BOSS：龙（ドラゴン）出现了。其弱点是头和尾，攻击到一定程度后它会倒地，倒地时全身都算弱点。这个设定对于游戏中所有的敌人都存在，只不过敌人不同，陷入硬直的姿态也不一样。

将龙干掉之后会出现大批敌人增援，其中包括了现阶段颇为棘手的石像兵（ゴーレム），此为剧情战斗，只要坚持一段时间就会发生剧情，主人公进入爆气状态。在此状态下按○键发动必杀即可全灭敌人过关。

过关后来到营地，这是一个临时过度的休整地，目前只提供了武器店和教会，稍作整备后从大门出发。

© 2015 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/KOEI TECMO GAMES/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

コ-トルダ

大草原の向こうに

在广阔草原上的战斗，难度依然不大。这里会出现魔扉の番人，这种敌人相当于传统《无双》里的据点兵长，但是要棘手很多，如果不赶紧消灭的话会出现很多强敌，无论是什么战斗都务必抢先击毙，击毙时会有特效。再就是记得打死敌人后要回收素材（袋状物，白色为普通，金色为珍惜），打死魔扉の番人后一定会出现素材。

靠近右下方的出口时会出现石像兵（ゴ－レム），这种敌人有一定几率中冰冻魔法，不过以玩家现在的实力而言还是游击比较安全。将其干掉之后再消灭大部分敌人即可过关。

宝箱	
ちいさなメダル	地图右下方小路的尽头。
素材	地图中央T形障碍的右侧

天才研究者の手引き

将初期敌人全灭后，远方出现魔物大军。这时按指示来到魔弹炮的位置，按×键开炮，3炮弹足以全灭敌人。

过关之后终于可以正式使用3名同伴了。在战斗中按L2即可切换操作对象。记得先给同伴购买装备。

宝箱	
ちいさなメダル	地图右下方的台阶上。

大切な发明品

干掉第一个番人后发生剧情，敌人呈包夹之势。本关解放了怪物硬币功能，正好用来防守。敌全灭之后过关。

宝箱	
ちいさなメダル	地图右下方的台阶上。

押しよせる魔物の群れ

敌人会从三个方向扑过来，而我方要保护的动力装置就在倒T字路口正中央。活用怪物硬币的话不难通过，不过本关有5个宝箱，其中更包括两个小徽章。如果以玩家一周目的实力要想全部取得还是有难度的。建议直接回收小徽章之后走人。这两个小徽章的位置略为隐蔽，需要从右边的台阶和地下穿进去。

本关过后强烈建议让ジュリエッタ学会技能あくなき探求心。

コ-トルダ夺还目前！

本关开始后先回收小徽章，将初始敌人全灭后发生剧情，BOSS ギガンテス出现，如果不能阻止其来到动力装置处就算失败。ギガンテス的HP非常高，此役必须利用设置于高台上的多台魔弹炮，准确命中其独眼的话每发能造成1000多的伤害，ジュリエッタ学会技能あくなき探求心后的伤害更是惊人。魔弹炮每次只有3发，打完之后需要一定时间回复，玩家需要准确操作魔弹炮。当ギガンテス倒地时就可以展开狂攻。

打过本关之后获得空舰，不过目前还有一些设施不能使用。アリ－ナ和クリフト成为同伴。与空舰上头顶有书本标记的人对话完毕后，追加目的地ラバト－ル。

宝箱	
素材	地图右边白色标记的下方
ちいさなメダル	地图左上区域的正上方台阶上
ちいさなメダル	初始位置下方的台阶上

ラバト－ル

灼热の流砂をこえて

敌人会从三面攻过来，我方的任务是防守大门。本关有很多流沙，让玩家不能快速破袭番人。最后阶段敌人会从正上方攻过来，把之前获得的强力怪物硬币用起来吧！

宝箱	
素材	中央通路的左边
ちいさなメダル	初始地点往右走

砂漠の町を守る者

本关一开始町长受到围攻，需要赶紧干掉敌人然后召唤怪物来进行防卫。石像兵和盾牌兵是值得信赖的好帮手。町长本身战斗力也还可以，而且不会乱跑，尽量在远处截击敌人会比较安全。

宝箱	
ちいさなメダル	地图中央的台阶上，从道路两侧铺着地毯的台阶跳上去

ラバト－ルの生命线

本关要防守世界树之根，此类型任务是本作难度最高的任务之一。不过本关由于多为巷战，难度不算太高。一开始依然是清大怪之后召唤，之后注意回收宝箱。

本关中央区域的两个宝箱均为宝箱怪，宝箱怪拥有无视等级一击必杀的恐怖实力，要特别注意。不过相对的宝箱怪召唤出来的威力也是相当夸张的。最后阶段会出现杀人豹（キラ－パンサ－），其行动敏捷，攻击力也很高，和怪物同伴联手对付吧！

宝箱	
金钱	地图左下方
素材	地图靠右上的台阶上
素材	地图左上方

TIPS **取消必杀**：正常情况下，在爆气状态中按○键，或是等爆气状态结束时就会发动必杀。如果觉得爆气后的必杀比较浪费时间，可以在爆气即将结束前换人，这样同伴就不会使用必杀技了。

热砂の斗技场

本关应该是玩家遇到的第一个难关。对手是3台杀人机器(キラーマシン)。攻击方式多样，而且攻防俱佳。杀人机器的弱点是雷系魔法，命中之后会令其陷入硬直，目前玩家只能靠男女主人公的デイン。今后遇到这种敌人都是一样的打法，如果事先让クリフト学会技能圣者の祈り就简单一些。

过关后之后テリー加入。同时委托所和讨伐所开张，赶紧去拜访一下，很多工作事先准备好的话会节省不少时间。

シーラ

美しき森を騒がすもの

以换上ジュリエッタ来对付。最后阶段是杀人机器系的**メタルハンター**，还是用雷魔法来对付。

やってきた侵入者たち

本关一开始是防守大门，敌人会从高台上出现，因此要及早绕上去干掉他们的老巢。最后阶段会有メタルハンター。敌全灭之后开门，注意进门后不要往下走太远，在地图左边角落里有宝箱。

过关后在空舰上发展剧情，出现新的主线任务。此时委托所会追加新任务ルーラの试练，强烈推荐先完成这个任务来习得传送魔法。

宝箱	
ちいさなメダル	开门后地图左边的角落

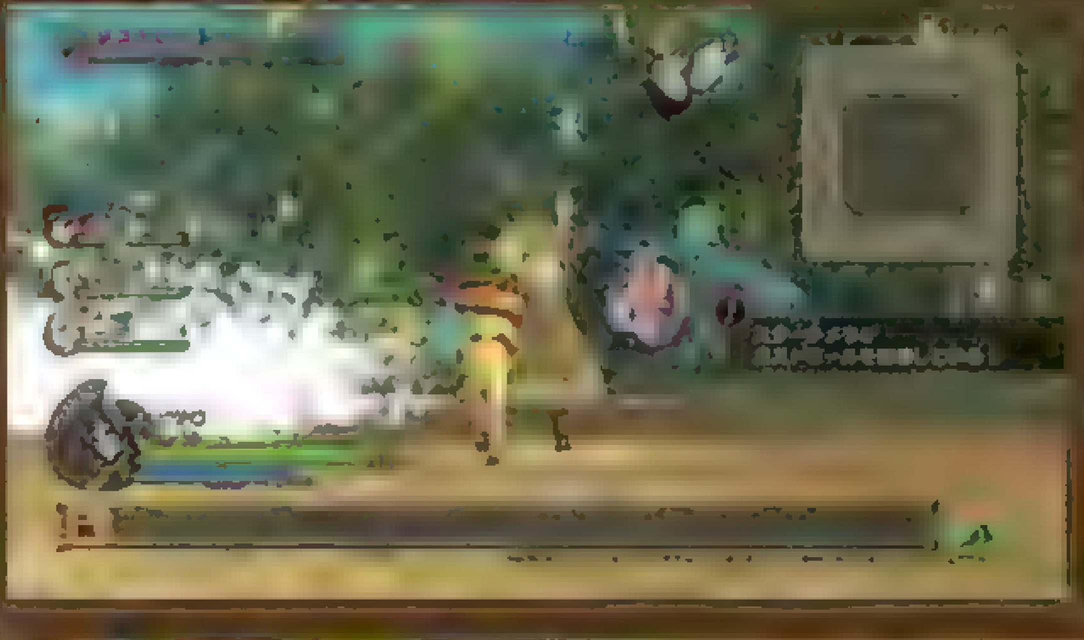
わかれた道の先で

本关有两条路可以选，左边是和**ゼシカ**合作，右边是和**ヤンガス**合作，选择之后就不能去另一边。本关道路比较狭窄，要保护多个目标，强力敌人不少，依然是利用怪物同伴来作战。

宝箱	
ちいさなメダル	地图左下
ちいさなメダル	地图右上
素材	地图左上
素材	地图右上

招かれざる客人たち

本关是和ポストロール、スターキメラ的BOSS战。スターキメラ会不断给ポストロール回复，因此有必要先将其打倒。ポストロール的体力尚多时，スターキメラ会重复加防护罩。喷火、解除防护罩的过程，因此要抓住它没有防护罩的时间猛攻。



场地上有两部弩车，可以用来削血。干掉スターキメラ之后会简单一些，但杂兵里有メタルハンター这样的强敌，略为棘手。

过关后ゼシカ和ヤンガス加入。

ドワドキア

長いトンネルの奥へ

十分简单的地图构成，一路往前推进即可。本关的番人变成了盾牌兵，清理起来略花时间。最后阶段有**トロル**出现。活用新怪物同伴的特性可以轻松赢得胜利。

ドワドキアの生命线

又要保护世界树之根。不过这次的地形比较有利，可以从容分头击破。击破一开始的石像兵可以取得硬币，然后在世界树旁布下防守，可保万无一失。注意初始位置左边的宝箱是宝箱怪!

宝箱	
ちいさなメダル	地图右下
金钱	地图左上

狙われた洞くつの町

本关要保护族长的女儿，敌人数量较多，一上来就有**メタルハンター**、**キラーパンサー**、**トロル**。分别击破之后，开始不断出现魔扉，要快速击倒。**トロル**这样的强力硬币要留着，最后阶段会出现新敌人**バトルレックス**，它行动较慢，但物理攻击很强。

宝箱	
ちいさなメダル	地图右下

爱する人たちを探して

本关需要跟着族长的女儿一起行动。一开始的好硬币都先攒起来，因为最后阶段的战斗有难度。击破3个魔扉之后，就可以先去回收小徽章，之后再去找族长的女儿，这样就不会被敌人偷袭。当进入地图左中的房间后就是最后阶级，会有大批强敌冲过来，之前攒下的硬币可以全部拿出来。トロル这样的单发攻击型硬币准确命中的话会十分给力，打的时候要尽量把战线推进到前面，以免NPC被攻击。

完成这个任务后回空舰发展剧情，同时委托所追加新任务テンション20の试练。完成之后可以提升必杀技的威力，因此应该优先习得。

宝箱	
ちいさなメダル	地图上方倒G地形的尽头
金钱	下方区域的正下方高台上

大圣堂にたたずむ巨像

与大魔神(だいまじん)的BOSS战。大魔神会不断追逐NPC，如果将NPC打死的话就算失败。玩家攻击大魔神能吸引它的注意力，从后面进攻效果很好。大魔神的招式都是物理攻击，动作很慢但威力巨大。比较有威胁的是召唤出来的强力杂兵，总的来说不算难对付。

打过本关之后**ビアンカ**和**フローラ**加入。

TIPS 更改BGM：当剧情推进到完成世界树(第2次)的剧情后，就可以在酒场里调查钢琴来改变空舰的BGM。不过两首曲子都是听过很久的就是了。

世界树

树上の攻防

很简单的敌全灭关卡，敌人方面有不少空中的，可以换上刚加入的**ビアンカ**。注意作战时不要掉进悬崖，否则会损失 HP。新敌人方面有**シルバ－デビル**和史莱姆王，我方也能入手大量新怪物硬币，**ドラキ－マ**的范围催眠魔法尤其好用。

祭坛の间を目指して

同样是敌全灭关卡，不过这回敌人猛了不少。中途在中央高台的两个魔扉要尽快击破，本关的杀人机器系敌人可以用ビアンカ的サンダ－ボルト来轻松搞定。最后阶段出现的ヘルクラッシャ－是游戏中的强敌，主要是它拥有范围加攻魔法，十分危险。当敌人身上变红时即代表处于加攻状态，最好是能将其冰冻或催眠。

たちはだかる门番

本关是和**イ－メス**的战斗。第一阶段是正常的战斗，**イ－メス**的攻击全部是物理系的，因此不难对付。不过其 HP 很高，因此可以换上**ビアンカ**或**フロ－ラ**给予持续伤害，击倒只是时间问题。第二阶段时**イ－メス**受到任何攻击都只会损失 1 点 HP，这一战需要将其击落悬崖。这就需要玩家将其诱至版边，然后将其 HP 削减到一定程度时就可以打出硬直，如果靠近版边的话就可以直接击落。推荐手控**ビアンカ**远远地射，会比较容易控制血量。**イ－メス**只能用这个方法打倒，如果正常攻击的话它会无限回复。

光の塔

光の女神のもとへ

这一关有一点点的解谜要素。这里有很多传送点，敌人躲在其他层通过传送点不断输送兵力来破坏通往上层的门，玩家需要将这些魔扉全部关掉。首先玩家从第一层左上方的传送点来到第二层，将第二层的敌人清一下，在门前布置后防守的兵力，之后绕到背后通过传送点来到第三层。干掉这里的ストーンマン后，中央的大门就会打开。从门里的传送点进去之后不断传送，最后就会回到第一层中央原本上不去的高台，这里有最后一个魔扉。敌全灭之后就可以开门过关了。

宝箱	
ちいさなメダル	第一层上方的中央
素材	第一层中央的高台上
金钱	第三层的左下方

塔のてっぺんへ向かって

这应该是到目前为止最难的一关。本关是标准的防守关，敌人不仅数量多，而且强，更坑爹的是本关没有魔扉，换句话说敌人出现的数量是固定的。当玩家来到第 6 层时就会出现敌人，之后每隔 1 分 20 秒就会刷新一批新的敌人，最后一批敌人的数量更是夸张。要想打过本关，除了自身要有一定强度外，召唤怪物同伴时也很有讲究，不要召唤在女神像的附近，而是要在路口，这样可以延缓敌人的进军时间。另外还有两点可以利用，一是本关开始后只要不往前走是没有剧情的，因此可以事先蓄好气；二是南部的小房间里有大量回复道具，包括回气的道具，可以多加利用。

凶暴な侵入者

本关是和**キングレオ**战斗的 BOSS 关。**キングレオ**既有凶猛的物理攻击，也能喷冰喷火，是比较强力的敌人。但总体来说难度远比上一关低很多，就算慢慢磨也能胜利。

海底神殿

闭ざされた扉の先へ

开始后先干掉两个石头人，然后去女神像之后布防。本关需要通过操作机关来开关太阳和月亮这两扇门，从而达到延缓敌人进攻的目的。而当敌人只剩一路时，又可以借此以达到速攻。注意本关惟一一个宝箱在地图右下角，不过是升级的宝箱怪，它出现后会立刻使用即死魔法，对策是迅速绕到其背后，即可无伤。

海の底へやってきたものたち

本关的打法和上一关类似，都是通过开关门来抵抗敌人的进攻。不过这次开关的门增加到了两组，所以难度要大一点。而在战斗的最后会出现**ア－クデ－モン**，

这种敌人是末期的强敌之一，物理攻击和魔法攻击都很强大，要小心应付。

本关过后**マ－ニャ**加入。

神秘の海底神殿

连续第三场防守任务，同样是开关门。这次敌方会出现难缠的ヘルクラッシャ－外加大魔神，打起来会比之前艰苦一些。注意女神像左边区域上方的高台上有宝箱怪，虽然十分难缠，但打死之后能拿到它的怪物硬币，在对付强敌时非常有效。

光の试练

这是一场二连战的 BOSS 关卡，可以说是本作最像动作游戏的一场关卡。第一场战斗是和光龙的战斗，光龙的攻击方式比较单调，很容易看穿。平时就是二连咬加甩尾攻击，只要先等它出完招，然后用△□△的连续技就可以给予大伤害，之后翻滚开就安全了。当光龙抬头带电的时候就是要使用大招，注意它带电时一旦靠近就会受伤。大招分为两种，一种是三连落雷，另一种是全方位放电，两种都很好躲。当它的 HP 降到一定程度时会跳上台阶放雷，只要在地上移动就可以轻松躲开，最后的大范围落雷用跑动加翻滚就能无伤躲过。

第二场战斗是和暗之人形的

TIPS 勇者精神：曾几何时，勇者在别人家里翻箱倒柜就是《DQ》的精神。本作也保留了这一传统，玩家每次返回空舰时，都可以把这里的宝箱和桶挨个儿搜刮一遍。但是只能获得最低级的素材和极少量的钱。

单挑。这场战斗同样不难。可以大胆和暗之人形打近战，它近身后只有三连斩和跳斩两招，前者可以弹返第三下并造成硬直（需习得技能），后者一般会跳过头，我方趁机反击。当它拉开距离后放的魔法，只要拉远距离都不算难躲。如果玩家攻击力低的话打起来会花比较长时间。

过关后另一位主人公归队。

光の塔

这里的战斗都必须**ジュリエッタ**上场。

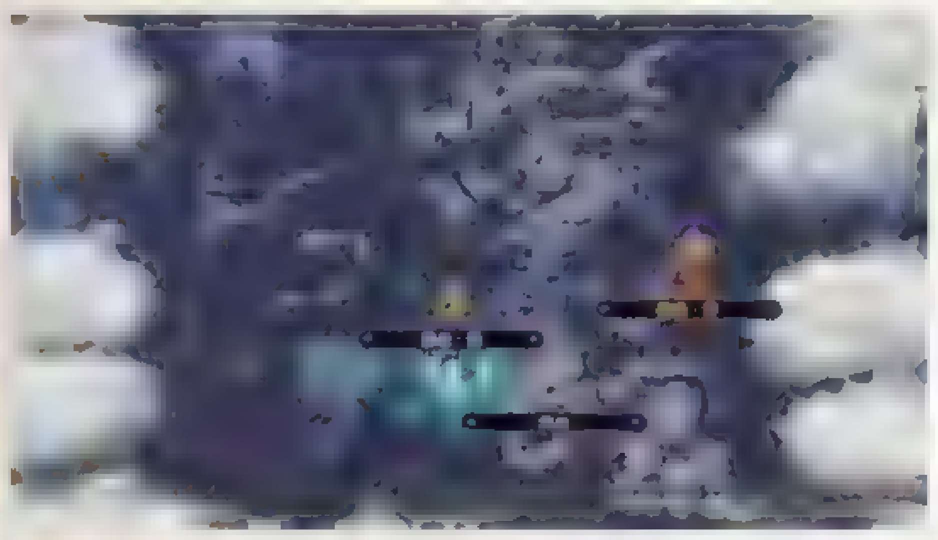
太古の森を抜けて

很坑爹的一关。本关不仅需要**ジュリエッタ**上场，而且她是作为要保护的NPC出场的，等于说我方只有3个人。如果玩家此前没怎么练过ジュリエッタ的话麻烦就大了。本关的难点出现在最后阶段，在广场上有数量极其可观的敌人，而且夹杂着不少强敌，还有加攻加防的法师群，ジュリエッタ有被秒掉的可能。玩家需要在打死守门的狮子之前积攒气槽和怪物硬币，进入广场后一口气放出来。本关只要打倒**谜の策士**就基本过关，不过这家伙很会逃跑，爆气之后赶紧秒掉吧！

宝箱	
素材	地图上方的台阶上

里をおびやかす者たち

本关又是防守关，不过至少**ジュリエッタ**能控制了。正下方的高台上有一门魔弹炮，敌人的炮手会直接攻击篱笆，需要将其打晕。当其苏醒时画面上会有提示，这时就需要传送过去再次打晕。



本关敌人会从四面八方攻过来，要活用传送魔法。如果感觉吃力，可以先用一场战斗来开启传送点，第二次再认真打，反正经验值和钱都继承。总体来说难度比上一关要低。

宝箱	
ちいさなメダル	地图右上方
金钱	地图右下方的台阶上

逃げおくれた里の住人

本关开始是掩护两名NPC撤退，这个部分没有什么难度。最后阶段敌方大举进攻，其中包括了一条龙。尽管敌人十分强力，但从攻击点到NPC的位置有较长距离，还是比较好守的。

宝箱	
ちいさなメダル	地图右边
金钱	地图右上角

狙われた灵木

本关是与杀人魔神（**キラ－マジンガ**）、魔王使（**まおうのつかい**）的BOSS战。这场BOSS战需要保护灵木，而场地上还有两门魔弹炮，玩家需要定时将炮手打晕。魔王使和**ヘルクラッシャ－**比较类似，攻击力高不说，还能范围加攻，因此要提前打倒。击败魔王使之后杀人魔神就会能力大增，对付它依然是用雷系攻击，但注意当其恢复时一定会暴走，而暴走时雷是无效的。杀人魔神的回旋斩十分夸张，一旦被击飞要视情况来决定是否受身，不然有连续受伤的可能。

世界树

暗に落ち行く大树の上で

本关是在世界树地图的全图作战，只要一路将敌人全部消灭掉就可以了，顺便开好传送点。中央区域有很多高台，这里还有一个宝箱。最后来到上部区域，会出现**ア－ムライオン**、**ボストロ－ル**，打过即可过关。之前积攒的硬币和必杀拿出来就好了。

立ちはだかる魔界の战士

与**ヘルバトラ－**的BOSS战，总体来说难度不大。将其HP削减到一定程度时它会召唤魔扉，需要尽快打倒番人。

次元岛

魔物たちのお出迎え

本关是防守战。本关自始至终只有初期的3个魔扉，不过敌人利用地形可以轻松地从上往下攻，初期先顶住前期攻势后再设法往上消灭番人。由于靠近游戏末尾阶段了，敌人方面也十分强力，级别和装备不够的话会很惨。将重点兵力于ホミロン旁边布防即可。

宝箱	
ちいさなメダル	台阶第三层的右边

待ち构えていた强敌たち

本关是4连BOSS战，对手分别是**キングレオ**、**イ－メス**＋**スト－ンマン**、**キラ－マジンガ**、**タイプG**，都是之前打过的对手，而且也没有普通杂兵的干扰。**イ－メス**依然是受到攻击只掉1点HP，慢慢磨即可干掉。最后的**キラ－マジンガ**有一定几率冲出来，这样就好打很多。剩下的**タイプG**没有难度。

TIPS 友好大师新解:活用存读档可以更方便地解除友好大师。当玩家回到空舰时，如果与任意角色发生友好事件，那么就可以通过读档的方法（需开启自动存档）来改变发生友好事件的对象！尽管还是有随机性，但远比凭空赌随机靠谱得多。

高い岩场の先へ

本关地图不大，不过分为高台和底层上下两个部分，空中的敌人比较多，打起来略烦。干掉所有番人和大怪就可以过关，收完宝箱后可以上高台换ビアンカ狂射，轻松简单。

注意下一关是两连战，中途不能回空舰。

宝箱	
ちいさなメダル	地图左上（上层）
金钱	地图左中（下层）
素材	地图右中（下层）
金钱	地图左下（下层）

对决！暗の王

终于到了和**ヘルムード**对决的时候。小胡子的实力相当强劲，他掌握了众多高级魔法，大致可分为直线型和范围型，由于杀伤力很高，必须学会识别并应对。一开始小胡子处于无敌状态，一定时间后他会召唤**バズズ**和**リアル**，干掉这两个家伙后发生剧情，此时才能对其造成伤害。基本上就是尽量保持在其身后攻击，如果出现圆形的范围魔法范围提示就要赶紧躲开。

将小胡子击败后需要逃出次元岛，基本上就是此前的地图倒着走一遍。限时为7分钟，路上所有的敌人都不要管，只要干掉拦路的巨石怪即可。最后的出口处有魔王使在一旁捣乱，其加攻之后的攻击威力很大，如果玩家有皮萨罗的话可以消除其状态，不然就只能稍微退避一下了。不过7分钟时间肯定是足够的。

接下来是和**キングヒドラ**的对决。本场战斗压力不大，首先BOSS的攻击就不太容易命中玩家，而且还有明显弱点。一定时间后场地中出现巨石怪，将其打败后可以拿到怪物硬币，当BOSS张口吸气时召唤出来，BOSS就会吸入巨石怪然后被炸晕，此时即可给予重创。而BOSS完成吸气动作后会喷火，只要来到BOSS身下就能轻松躲开。

エルサーゼ

城の侵入者たち

本关其实就是游戏的第一关，只不过敌人强了很多。注意在本关的最后阶段，原本全游戏的第一个宝箱位置处仍然有一个宝箱，但变成了高级宝箱怪，玩家需要在开箱后赶紧躲到其身后，这样就不会被范围即死魔法命中。走出这个房间后即可过关。

魔物一扫作战

高强度的防守战，敌方精英尽出，幸好地形对玩家略为有利。打到这个程度相信大家已经很熟悉防守战的套路了，活用怪物硬币上吧！

宝箱	
ちいさなメダル	地图右下
金钱	地图左边的传送点附近
素材	地图左边的传送点附近

取り残された人々を探して

本关需要帮助3名町人逃走，前两个比较简单，第三个青年会带玩家绕场一周。其中大广场、见到他妻子后以及最后的出口阶段会有三场恶战，要事先留好必杀槽和怪物硬币。其中又以大广场之战最为凶险。地图左上方战斗时可以使用魔弹炮来攻击敌人，沿途记得开启所有传送点，这样对下一关有好处。

打过本关后与**ディルク**对话，委托所解锁必杀槽最终阶段解锁的任务，不要错过。

宝箱	
ちいさなメダル	地图右边的牢房里
金钱	地图右边的牢房里
素材	青年所在的酒场里
金钱	地图左上方

激斗の城下町

最后一场防守战，消灭一开始的敌人后布防，之后就是利用传送快速秒掉番人。最后阶段会有龙登场，不过总的来说不算太难。本关有好几个宝箱，不过全是空的，因此专心杀敌即可。

暗龙シャムダあらわる！

来到了游戏的最终关。一开始玩家无法对暗龙造成任何伤害，剧情发生后正式开打。暗龙的攻击不算太频繁，不过单发威力高，HP也很多，没有什么速杀的方法，因此玩家最好派上辅助队员打持久战。暗龙有一招拘束会浪费很多时间，一旦中招就赶紧换人。

当暗龙的HP削减到快一半时它会飞到空中往下吐魔弹，这个阶段玩家只要安心躲避就可以了，剧情一到暗龙就会落地。再给予一定伤害后，暗龙会把玩家强制浮空，不过打起来和地上没什么区别就是了。只要削光暗龙的HP，就可以迎来最后的大结局了。

技能和升级

升级是角色扮演游戏中最传统的成长手段，本作也不例外。升级之后主人公们的各项数值都会得到提高，而且能获得技能点。本作中角色的最高等级是99级，正常情况下要练到这个等级需要花费不少时间和精力，不过有秘技可以省下不少工夫。

挂机升级法

以下以PS4版为例。此法适用于发稿前最新的1.02版PS4）。

在使用这个办法前，请先在PS4系统的设定→省电设定中，把自动关闭PS4和手柄的选项全部选为关，将待机模式中以USB供电的选项打开。之后再找一根USB线把主机和手柄连接起来，这样就可以开始了。

关卡是「太阳の间的任务：对决！强き者たち」。本关是流程中与ポストロール和スターキメラ的BOSS战。正常情况下推荐玩家先打倒スターキメラ，再干掉ポストロール。不过要想挂机的话，你需要首先干掉ポストロール。成功之后，由于NPC无法打倒スターキメラ，因此扔下手柄就可以开始挂机了。

在使用此法时要注意两点。首先，由于スターキメラ会给ポストロール无限回血，因此要想先打倒

ボストロ－ル还是需要队伍有一定强度的。推荐等级是30级以上，如果感觉吃力，可以控制テリ－先发动はやぶさ斩り进入分身状态，然后连续使用しんくう斩り，这是最速打倒ボストロ－ル最佳方法。进入爆气状态也是可以的，但由于必杀威力大、范围广，有可能连スタ－キメラ一起打死，因此最好回避。

另一点要注意的是，队伍中最好有ゼシカ，因为只有她才有回复技能。由于队伍中只能同时4人出战，而主人公又是必须要上的，所以剩下的名额就只有两个了。好在不上场的同伴也有一半的经验值，等级高之后就算没有ゼシカ，利用升级时可以回满状态的设定，挂上三四个小时也没有问题。就算有问题，死掉也能保存经验值、金钱和战利品，问题不大。本作中同伴加入时的等级是固定的，因此挂机最好等同伴全部加入之后再来。

采用这个办法，1小时大概能拿到5万经验左右，此外还有大量战利品，包括大量的钱和少量小徽章。玩家只要挂上几个晚上，全员99级不是问题。

常规升级法

和传统的《DQ》一样，本作的常规练级法就是挑战金属史莱姆系的敌人。本作的金属史莱姆系敌人有3种，分别如下：

名称	EXP
メタルスライム	1350
はぐれメタル	10050
メタルキング	20050

金属史莱姆王这次没有65530，比较遗憾。打倒金属史莱姆的方法和系列传统大同小异，即拼会心或即死。

拼会心的话，首先需要合成3个ちからのルビ－（基础：会心率+5%，附加会心率+2%）。有了这个装备，才能比较有把握地干死它们。推荐的角色和招式如下：

ビアンカ：**さみだれうち**（R1+△）。五月雨击射程远，能连射，比较推荐，但基础会心率低。

アリ－ナ：**ぶんしんけん**（R1+△）→**ばくれつけん**（R1+□）。分身之后的爆裂拳，连击数高，拥有多次赌的机会。

ヤンガス：回转斩り（□/△·□/△·□）。同样是多段判定的招式，最后一下的会心率不低。

此外**ヤンガス**、**クリフト**都有按键蓄力的高会心率招式，但在实战中很容易让金属史莱姆逃走，只能根据情况来使用。

拼即死的话，可以让**クリフト**装备**デ－モンスピア**后，使用3连突き或**さみだれ**突き，每一击都有2%的即死判定。

刷金属史莱姆王的地点是**エルサ－ゼの战い** 上级，玩家可以在开战后立刻传送到各大地点看看有没有。这一关会出现金属史莱姆王和液态金属史莱姆，当其出现时地图上会立刻显示一个发光点。只要传送过来发现有发光点，就可以开打了。在传送点中，花坛通り和初始地点是不会有的，其他4个点都有可能出现。玩家可以将其中一个点的敌人全灭后离开，当敌人再次刷新时就有可能再次出现金属史莱姆。不过由于本关的敌人比较强力，推荐开战后刷一圈闪人比较方便。

需要说明的是，刷金属史莱姆的效率远低于自动挂机，只不过自动挂机有可能会在以后被修正，所以开坑晚的朋友还是有必要学习一下。

小徽章刷法

玩家在游戏中获得的小徽章（**ちいさなメダル**），可以在空舰上向徽章王交换各种珍贵道具。当玩家兑换了一个物品后，用掉的徽章就会消失。小徽章换取的武器装备如果写着“**卖れない**”字样则不能继承到下一周目。

本作白金需要大量小徽章，原本玩家要通过多周目完成任务和讨伐来换取，在游戏的第二弹DLC推出后有了反复刷的可能。首先玩家要完成更新，同时主线要推进到“邪恶**なる**传说**の**魔物”完成之后（即与许德拉王的BOSS战），此时邮局会追加新的来信“我**が**村**をお**助**けください**”，读完之后委托所就会追加新的任务。每个任务完成后都需要等待数场战斗才能引发新的来信和任务。全部完成之后可以获得**ゼシカ**和**ヤンガス**的染色服装，以及新装备**せいれいのゆびわ**，其效果为小徽章掉落率+2%。虽然我们不知道原本游戏中小徽章的掉落率是多少，但至少现在平均消灭50个敌人就有可能拿到1个，因此去难度低、地图小的关卡刷会比较快。推荐关卡是**コ－トルダの战い** 初级，刷99个不是梦。注意刷小徽章的时候不要装备增加素材掉落率的饰品，两者会冲突。

饰品

当剧情推进到拿到飞空舰时，就可以进行炼金。要想进行炼金，首先需要拿到配方（**レシピ**），其次要有素材（**そざい**），之后就可以获得饰品。饰品关系到不少奖杯。

配方

每种饰品都有3个级别的配方，用到的素材各不相同。高级配方的好处是大成功率较高。配方需要打倒特定的敌人才有几率获得，要想凑齐全部配方是很有难度的，幸好全配方和奖杯无关。如果急需某种饰品的配方，可以直接从徽章王处换取。

大成功的效果是可以让饰品获得1种额外的附加效果，每种饰品都有5种附加效果，每种效果的幅度还会在一定范围内波动。由于飞空舰上就有存档的教会，所以比较闲的玩家完全可以选择最低的配方通过读档来保证必大成功。但由于附加效果的随机性很强，因此要想通过低级配方来凹出自己想要的附加效果，可以说是相当耗时间的事情。

合成

同样的饰品还可以进行合成，合成之后也会获得附加效果。饰品名称后的数字，并非代表饰品的等级，而是指该饰品有几个附加效果。每个饰品最多只能有3个附加效果，也就是名字后+3。炼金大成功时会有1个附加效果，因此就是+1的饰品。

饰品的合成仅限于同种饰品之间，合成之后作为基础的饰品可以多拥有1个附加效果（最大3个），而作为材料的饰品会消失。合成时如果作为材料的饰品本身就拥有附加效果，那么玩家可以选择一种附加效果加到基础饰品上。如果没有附加效果，那么就会在允许的范围内随机附加一种效果。至于饰品的基础能力是不会发生变化的。

全饰品一览

名称	基础能力	附加效果
网タイツ	不受特殊地板影响(流沙、毒沼)	最大MP+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、器用3～5、封印耐性+10～20%
いかりのタトウー	MP为0但伤害增加15%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、催眠耐性+10～20%、MP为0但伤害增加+1～5%
命のネックレス	防御成功时偶然HP回复15%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、地震、大吼耐性+10～20%、防御成功时偶然HP回复+2～10%
命のゆびわ	获得任意怪物硬币时怪物同伴都能回复HP	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、器用+3～5、催眠耐性+10～20%
いのりのゆびわ	气槽最大时HP或MP回复	最大MP+3～5、攻击力+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、地震、大吼耐性+10～20%
インテリめがね	ルカニ（防御下降）耐性+40%	最大MP+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、咒文耐性+2～10%、ルカニ耐性+10～20%
うさぎおまもり	被冰冻的时间减少40%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、即死耐性+10～20%、被冰冻的时间减少10～20%
かいとうの假面	素材掉落率+2%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、被冰冻的时间减少+10～20%、素材掉落率+1～3%
海魔の眼甲	死亡时发动メガンテ（爆炸）	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、封印耐性+10～20%
ガーターベルト	胆怯效果+30%	最大MP+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、冰结时间短缩+10～20%、胆怯效果+10～20%
きんのネックレス	防御力+10	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、咒文耐性+2～10%、防御力+1～3
きんのブレスレット	不被吹飞的几率+25%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、ルカニ耐性+10～20%、不被吹飞的几率+5～25%
きんのゆびわ	对飞行敌人的伤害+15%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、幻惑耐性+10～20%、对飞行敌人的伤害+1～5%
きんのロザリオ	受到致死伤害时的生存率+40%	最大HP+4～8、守备力+4～8、贤+3～5、咒文耐性+2～10%、受到致死伤害时的生存率+1～5%
ごうけつのうでわ	攻击敌人弱点时会心率+5%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、毒耐性+10～20%、攻击敌人弱点时会心率+0.2～1%
しあわせのくつ	获得经验值+5%	最大MP+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、封印耐性+10～20%、获得经验值+1～3%
しんぴのカード	战利品增加率+10%	最大MP+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、毒耐性+10～20%、战利品增加率+1～3%
スライムピアス	回复史莱姆的登场率+15%	最大MP+3～5守备力+4～8、贤+3～5、毒耐性+10～20%、、回复史莱姆的登场率+1～3%
スーパーリング	辅助效果时间延长+10%	最大MP+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、封印耐性+10～20%、辅助效果时间延长+2～10%
圣印のゆびわ	即死耐性+40%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、即死耐性+10～20%
ソーサリーリング	装备3个时全能力+15%	最大MP+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、ルカニ耐性+10～20%、装备3个时全能力+1%
ちからのペンダント	必杀技伤害+7%	最大MP+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、催眠耐性+10～20%、必杀技伤害+1～3%
ちからのゆびわ	无伤时特技效果+20%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、幻惑耐性+10～20%、无伤时特技效果+1～5%
ちからのルビー	对敌人的伤害减少但会心率+5%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、ルカニ耐性+10～20%、对敌人的伤害减少但会心率+2%
ちょうネクタイ	掉入悬崖时受到的伤害-40%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、地震、大吼耐性+10～20%、掉入悬崖时受到的伤害-10～20%
ハイドラベルト	地震、大吼耐性+40%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、即死耐性+10～20%、地震、大吼耐性+10～20%
はくあいのゆびわ	封印（不能使用特技、咒文）耐性+40%	最大MP+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、冰结时间短缩+10～20%、封印耐性+10～20%
破幻のリング	幻惑耐性+40%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、冰结时间短缩+10～20%、幻惑耐性+10～20%
破毒のリング	毒耐性+40%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、ルカニ耐性+10～20%、毒耐性+10～20%
バトルチョーカー	一定几率贯穿敌人的防御	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、器用+3～5、ルカニ耐性+10～20%
はやてのリング	药草掉落率+10%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、被冰冻的时间减少+10～20%、药草掉落率+2%
パワーベルト	攻击敌人弱点时伤害+6%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、封印耐性10～20%、攻击敌人弱点时伤害+0.2～1%
パーティーメガネ	开场时气槽上升	最大MP+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、地震、大吼耐性+10～20%、开场时气槽上升+3～5
ハートのペンダント	怪物同伴的强度+8%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、幻惑耐性+10～20%、怪物同伴的强度+1～5%
ひきよせのすず	被敌人攻击的几率上升	最大MP+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、器用+3～5、封印耐性+10～20%
ひらめきのゆびわ	自动咒文反击发生率+20%	最大MP+3～5、守备力+4～8贤+3～5、地震、大吼耐性+10～20%、、自动咒文反击发生率+10～20%
ピンクパールリング	获得金钱+10%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、MP被夺取量减少+10～20%、获得金钱+1～3%
ビーナスのなみだ	可以防御全方位攻击	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、MP被夺取量减少+10～20%
ほしふるうでわ	移动速度+4%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、即死耐性+10～20%、移动速度+1～3%
魔王のネックレス	同伴越少，对与敌人的伤害越大	最大MP+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、器用+3～5、MP被夺取量减少+10～20%
まもりのペンダント	受到敌人攻击时不会胆怯	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、咒文耐性+2～10%
まもりのルビー	自动防御发生率+10%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、MP被夺取量减少+10～20%、自动防御发生率+2～10%
まよけのすず	不被敌人攻击的几率上升	最大HP+4～8、守备力+4～8、贤+3～5、器用+3～5、催眠耐性+10～20%
女神のゆびわ	会心一击耐性+20%	最大MP+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、幻惑耐性+10～20%、会心一击耐性+2～10%
めざましリング	催眠耐性+40%	最大MP+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、毒耐性+10～20%、催眠耐性+10～20%
ようせいの首かざり	MP被夺取量减少40%	最大MP+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、封印耐性+10～20%、MP被夺取量减少+10～20%
龙のおまもり	咒文耐性+20%	最大MP+3～5、守备力+4～8、贤+3～5、MP被夺取量减少+10～20%、咒文耐性+1～5%
ロイヤルバッジ	防卫对象的HP+10%	最大HP+4～8、攻击力+3～5、守备力+4～8、幻惑耐性+10～20%、防卫对象的HP+1～5%

重点饰品入手法

怪盗假面/かいとうの假面

增加素材掉落率的饰品，十分有用。自身基础能力+2%，运气好的话附加+3%，装备上3个之后就很可观了。上级合成所需的素材并不多，但配方的入手方法不明。如果靠8%大成功率的初级来凹就很悲惨了。大家尽力而为吧！みかわしそう可以在コートルダの战い中级打齐。へびのぬけがら可以在海底神殿初级打齐。

配方

初级	へびのぬけがら×3	みかわしそう×2	8%	360
中级	へびのぬけがら×2	げんませき×1	28%	430
上级	へびのぬけがら×1	パーティーメガネ×1	64%	500

素材入手法

へびのぬけがら	掉落（わらいぶくろ、かげのきし）
みかわしそう	掉落（キメラ、ひとくいばこ、ミミック、パンドラボックス）
げんませき	掉落（ボーンファイター、キラーマシン2、キラーマジンガ）
パーティーメガネ	炼金

力之红宝石/ちからのルビー

增加会心率的饰品，尽管有减伤害的负面效果，但对于拥有多段攻击的角色来说不是问题。再配合会心一击时加攻加防回MP的技能，简直就是碾压。初级合成十分简单，**ホカホカストーン**可以去**コートルダの战い**中级打齐。赤い宝石可以去海底神殿中级打齐。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
初级	赤い宝石 x 3	ホカホカストーン x 2	8%	360
中级	赤い宝石 x 2	ヘビーメタル x 1	28%	430
上级	赤い宝石 x 1	ちからのペンダント x 1	64%	500

配方

素材入手法

赤い宝石	掉落（おどるほうせき、メガザルロック、ひとくいばこ、スライムベホマズン）
ホカホカストーン	掉落（ベビーサタン、タイプG）
ヘビーメタル	掉落（はぐれメタル、メタルキング）
ちからのペンダント	炼金

星降之腕轮/ほしふるうでわ

移动速度 +4% 的效果不算很出色，之所以要拿出来提是因为游戏中有一个隐藏的可以免费拿。只要打死游戏最后最强的隐藏 BOSS アトラス后（创造の间・死斗！赤き巨人），地图南边原本被封锁的区域就会解锁，在台阶的宝箱上可以拿到这个饰品。不过只能拿一次。

效率刷素材

本作的素材关系到任务的完成和炼金，可以说是最花时间的地方。下面就为大家分享一下刷素材的心得。

刷素材的人选方面，首先推荐的是**ビアンカ**。之所以推荐**ビアンカ**，主要是五月雨击（R1+△），这一招射程远、范围广，自带跟踪效果。实际使用时也不需要按住瞄准，直接 R1+△就可以了。如果装上增加会心率的力之红宝石，点了会心时回复 MP 的技能，基本上就是一台永动机。而在难度较低的关卡中，还可以使用**ジュリエッタ**，她的 R1+△蓄满之后范围超广，而且距离也不近，能够有效清场，可以说比五月雨击更好。不过这一招在后期关卡就不行了，因为 MP 消耗太高。

素材查询方面，如果想查阅所需的素材在哪个怪物身上，可以打开菜单，选择**せんれき→そざい**确认。不过比较坑的是，素材只会列出怪物的头像而没有名字。因此玩家还要去**せんれき**→讨伐里查看究竟是哪个怪物掉的。查到名字之后，就可以在选关画面中按下触控板（PS4 版）查看哪一关有这个敌人。当然有了这篇攻略就轻松很多了。

本作除了 BOSS 战关卡和任务关卡外，其他关卡都是自由战斗。自由战斗的敌人是无限的，只要将一片区域的敌人全灭，离开这个区域后敌人就会再次出现，以方便玩家反复刷取。而玩家可以在任意时刻选择返回空舰，此前赚取的经验值、金钱、素材全部保留，可谓十分厚道。某些敌人会在很多关里出现，玩家可以比较一下看哪一关比较容易出。

全素材列表

本表以日语 50 音为顺，玩家在查看**せんれき→そざい**时可以按△键切换为此类表示，这样查询起来会简单很多。

下表中的小徽章数，是指在徽章王处可以用几枚小徽章换到，部分素材无法交换。过关报酬均指第二次过关时的报酬，具体可以查看后面的隐藏关卡说明。

编号	素材名	珍稀度	卖价	小徽章数	掉落怪物/过关报酬
1	赤い宝石	B	300	5	おどるほうせき、メガザルロック、ひとくいばこ、スライムベホマズン
2	あまつゆのいと	A	900	8	メイジキメラ、ヘルバトラー 激斗！强き者たち金时间通关
3	あやかしそう	C	10	3	わらいぶくろ、メイジキメラ、ミミック
4	いかずちのたま	A	470	5	シルバーデビル、バズズ 激斗！钢铁の番人金时间通关
5	うまのふん	D	1	1	ドラキー
6	うるわしキノコ	C	35	3	きとうし、ようじゅつし
7	おいしいミルク	C	15	3	がいこつ、キングスライム
8	おうごんのかけら	D	300	—	魔扉の番人(ベビーサタン型)、魔扉の番人(さまようよろい型)、ゴールドマン
9	大きな貝がら	C	21	3	しびれくらげ、メガザルロック
10	大きなこうら	B	80	5	くさった死体、キラーマシン2
11	かがみ石	B	49	5	キラーアーマー、キラーマシン、うごくせきぞう、试练の番人（蓝）、试练の番人（红）
12	かがやきの树液	A	1000	8	ブラッドハンド、スライムベホマズン 激斗！荒ぶるけもの金时间通关
13	かぜきりのはね	B	70	5	ホークマン、ガーゴイル、スターキメラ
14	ガマのあぶら	C	30	3	マドハンド、どくどくゾンビ、ブラッドハンド
15	きよめの水	C	27	3	ホイミスライム、ベホマスライム
16	きんかい	B	2500	—	魔扉の番人（アンクルホーン型）
17	ぎんかい	B	2000	—	魔扉の番人（アークデーモン型）
18	げんこつダケ	C	40	3	ばくだん岩、トロル 对决！青き巨人金时间通关、对决！强き者たち银时间通关

编号	素材名	珍稀度	卖价	小徽章数	掉落怪物/过关报酬
19	幻兽の皮	S	1100	8	アークデーモン、キングレオ 激斗！传说の魔龙金时间通关
20	げんませき	A	750	5	ボーンファイター、キラーマシン2、キラーマジンガ 激斗！青き巨人金时间通关
21	こうもりのはね	C	16	3	ドラキー、タホドラキー、ドラキーマ
22	氷のけっしょう	C	32	3	タホドラキー、メタルハンター 对决！钢铁の番人金时间通关
23	ごくじょうソルト	D	1	1	スライム、スライムベス、スライム（合体）
24	ゴールドストーン	C	1500	—	ゴールドマン、魔扉の番人（シルバーデビル型）
25	さえずりのみつ	B	220	5	ガーゴイル、ようじゅつし、ベリアル
26	さとりそう	C	39	3	きとうし、まじゅつし
27	じょうぶな枝	C	17	3	おおきづち、ブラウニー
28	シルバーストーン	C	1000	—	魔扉の番人（ホークマン型）
29	スライムゼリー	B	41	5	スライムベス、スライム、スライム（合体）、メタルスライム
30	するどいキバ	D	4	1	モーモン、アームライオン
31	せいじゃのはい	A	450	5	ベホマスライム、リビングデッド 对决！荒ぶる者たち金时间通关
32	せいれいせき	A	1050	8	うごくせきぞう、ストーンマン、だいまじん 激斗！巨大な魔神金时间通关
33	小さな化石	C	36	3	マドハンド、ボーンファイター 对决！巨大な魔神金时间通关
34	ちょうのはね	D	3	1	キメラ、まじゅつし
35	つけもの石	C	7	3	ゴーレム、ストーンマン
36	てっこうせき	C	22	3	スライムナイト、さまようよろい、メタルライダー
37	てつのクギ	D	2	1	がいこつ、スライムナイト
38	天使のソーマ	S	975	8	パンドラボックス、だいまじん、ベリアル 激斗！忌まわしき人形金时间通关
39	ときのすいしょう	S	1200	8	パズズ、ピサロナイト
40	どくどくヘドロ	C	5	3	バブルスライム、どくどくゾンビ
41	ドラゴンの皮	B	150	5	ドラゴンソルジャー、バトルレックス、ドラゴン(非BOSS) 对决！炎の龙金时间通关
42	ドラゴンのツノ	A	640	5	ドラゴンソルジャー、バトルレックス 对决！光の龙、激斗！炎の龙金时间通关
43	にじいろの布きれ	B	52	5	マポレーナ、ポストロール
44	ネコずな	C	7	3	モーモン、ホークマン、キラーパンサー
45	花のみつ	C	6	3	ピンクモーモン、キングスライム
46	ぶどうエキス	B	325	5	トロル、ボストロール、トロルボンバー
47	プラチナこうせき	A	500	5	キラーアーマー、メタルハンター、キラーマシン、タイプG
48	ブラックパール	A	425	5	かげのきし、ヘルクラッシャー 对决！传说の魔龙金时间通关
49	へびのぬけがら	B	60	5	わらいぶくろ、かげのきし
50	ヘビーメタル	A	800	5	はぐれメタル、メタルキング 激斗！黑き番人金时间通关
51	ホカホカストーン	B	130	5	ベビーサタン、タイプG 对决！黑き番人金时间通关
52	ほしのカケラ	S	850	8	スターキメラ、キラーマジンガ 激斗！恐ろしき恶魔金时间通关
53	ホワイトパール	A	425	5	マポレーナ、まおうのつかい
54	まじゅうの皮	B	102	5	おおきづち、キラーパンサー、アームライオン 对决！荒ぶるけもの金时间通关
55	まじゅうのツノ	B	120	5	アークデーモン、ヘルバトラー、アンクルホーン 对决！恐ろしき恶魔金时间通关
56	まじゅうのホネ	B	43	5	しりょうのきし、ヘルクラッシャー、まおうのつかい
57	まほうの树木	B	350	5	しびれくらげ、ブラウニー、ミニデーモン
58	まりょくの土	C	9	3	ベビーサタン、ゴーレム、ミニデーモン
59	みがきずな	C	12	3	スマイルロック、メタルライダー、キングレオ
60	みかわしそう	B	45	5	キメラ、ひとくいばこ、ミミック、パンドラボックス
61	绿のコケ	C	16	3	ホイミスライム、バブルスライム 对决！强き者たち金时间通关、激斗！强き者たち银时间通关
62	メタルのかけら	S	1750	8	はぐれメタル、メタルスライム、メタルキング
63	やわらかウール	B	90	5	ピンクモーモン、シルバーデビル
64	ようがんのカケラ	C	11	3	スマイルロック、ばくだん岩
65	ようせいのひだね	A	740	5	トロルボンバー、ピサロナイト 激斗！光の龙金时间通关
66	妖精の绵花	A	600	5	おどるほうせき、アンクルホーン
67	よごれたほうたい	C	20	3	くさった死体、しりょうのきし
68	よるのとばり	B	250	5	さまようよろい、ドラキーマ、リビングデッド 对决！忌まわしき人形金时间通关

全敌人出没地点列表

本表以日语 50 音为顺，玩家在查看せんれき→讨伐时可以按△键切换为此类表示，这样查询起来会简单很多。部分 BOSS 级敌人的出现地没有标注。

怪物名	出现地
アンクルホーン	エルサーゼの战い 中级
アークデーモン	シーラの战い 上级、海底神殿の战い 初级、海底神殿の战い 中级、始原の里の战い 初级
アームライオン	ドワドキアの战い 上级、世界树の战い 上级、海底神殿の战い 上级、始原の里の战い 中级
イーメス	–
うごくせきぞう	–
おおきづち	エルサーゼ城の战い 初级、エルサーゼ城の战い 上级、草原の战い 初级、コートルダの战い 初级、砂漠の战い 初级、ラバトールの战い 初级
おどるほうせき	エルサーゼ城の战い 上级、砂漠の战い 上级、ラバトールの战い 上级、シーラの战い 上级、ドワドキアの战い 初级、ドワドキアの战い 中级、海底神殿の战い 中级、始原の里の战い 初级
ガーゴイル	世界树の战い 上级、光の塔の战い 上级、エルサーゼの战い 初级、エルサーゼの战い 中级、エルサーゼの战い 上级、次元岛の战い 初级、次元岛の战い 上级
がいこつ	エルサーゼ城の战い 初级、エルサーゼ城の战い 中级、草原の战い 初级、草原の战い 中级、コートルダの战い 初级、コートルダの战い 中级、砂漠の战い 初级、砂漠の战い 中级、ラバトールの战い 初级、ラバトールの战い 中级
かげのきし	エルサーゼの战い 初级、エルサーゼの战い 中级、エルサーゼの战い 上级、次元岛の战い 上级
ギガンテス	–
きとうし	シーラの战い 上级、ドワドキアの战い 上级、光の塔の战い 初级、海底神殿の战い 中级、海底神殿の战い 上级
キメラ	エルサーゼ城の战い 上级、草原の战い 中级、草原の战い 上级、コートルダの战い 中级、コートルダの战い 上级、砂漠の战い 上级、ラバトールの战い 上级、シーラの战い 初级、世界树の战い 初级、海底神殿の战い 初级
キラーアーマー	世界树の战い 上级、光の塔の战い 上级、海底神殿の战い 上级、エルサーゼの战い 初级
キラーパンサー	エルサーゼ城の战い 上级、草原の战い 中级、コートルダの战い 中级、砂漠の战い 中级、砂漠の战い 上级、ラバトールの战い 中级、ラバトールの战い 上级、シーラの战い 初级、シーラの战い 中级、ドワドキアの战い 初级、ドワドキアの战い 中级、世界树の战い 中级
キラーマシン	海底神殿の战い 中级、始原の里の战い 初级
キラーマシン2	エルサーゼの战い 初级
キラーマジンガ	エルサーゼの战い 中级
キングスライム	草原の战い 上级、コートルダの战い 上级、世界树の战い 初级、世界树の战い 中级、海底神殿の战い 初级
キングレオ	–
くさった死体	エルサーゼ城の战い 中级、草原の战い 中级、コートルダの战い 中级、砂漠の战い 初级、砂漠の战い 中级、ラバトールの战い 初级、ラバトールの战い 中级
ゴールドマン	ドワドキアの战い 上级、世界树の战い 上级、光の塔の战い 上级、海底神殿の战い 上级、始原の里の战い 中级
ゴーレム	エルサーゼ城の战い 中级、砂漠の战い 初级、砂漠の战い 上级、ラバトールの战い 初级、ラバトールの战い 上级、シーラの战い 初级、シーラの战い 中级、ドワドキアの战い 初级
さまようよろい	エルサーゼ城の战い 上级、草原の战い 中级、コートルダの战い 中级、砂漠の战い 初级、砂漠の战い 中级、ラバトールの战い 初级、ラバトールの战い 中级、シーラの战い 初级、シーラの战い 中级
しびれくらげ	ドワドキアの战い 上级、海底神殿の战い 初级、海底神殿の战い 中级、海底神殿の战い 上级、始原の里の战い 中级
しりょうのきし	エルサーゼ城の战い 上级、草原の战い 中级、草原の战い 上级、コートルダの战い 中级、コートルダの战い 上级、砂漠の战い 上级、ラバトールの战い 上级、シーラの战い 初级、シーラの战い 中级、シーラの战い 上级、ドワドキアの战い 初级、ドワドキアの战い 中级、世界树の战い 初级、世界树の战い 中级、世界树の战い 上级、光の塔の战い 初级、光の塔の战い 中级、海底神殿の战い 初级、海底神殿の战い 中级、海底神殿の战い 上级、始原の里の战い 初级、始原の里の战い 中级、始原の里の战い 上级、次元岛の战い 初级、次元岛の战い 中级
シルバーデビル	ドワドキアの战い 上级、世界树の战い 上级、光の塔の战い 上级、海底神殿の战い 上级、始原の里の战い 初级
スターキメラ	エルサーゼの战い 中级
ストーンマン	海底神殿の战い 初级、海底神殿の战い 中级、始原の里の战い 中级、次元岛の战い 初级、次元岛の战い 中级
スマイルロック	草原の战い 上级、コートルダの战い 上级、シーラの战い 中级
スライム	エルサーゼ城の战い 初级、エルサーゼ城の战い 中级、草原の战い 初级、コートルダの战い 初级
スライム（合体）	草原の战い 上级、コートルダの战い 上级、世界树の战い 初级、世界树の战い 中级、海底神殿の战い 初级
スライムナイト	エルサーゼ城の战い 中级、草原の战い 初级、コートルダの战い 初级
スライムベス	エルサーゼ城の战い 中级、草原の战い 初级、草原の战い 中级、コートルダの战い 初级、コートルダの战い 中级
スライムベホマズン	始原の里の战い 上级、エルサーゼの战い 中级、次元岛の战い 初级、次元岛の战い 中级、次元岛の战い 上级
タイプG	エルサーゼの战い 上级
だいまじん	–
タホドラキー	エルサーゼ城の战い 上级、草原の战い 中级、草原の战い 上级、コートルダの战い 中级、コートルダの战い 上级、シーラの战い 中级
どくどくゾンビ	草原の战い 上级、コートルダの战い 上级、シーラの战い 上级、ドワドキアの战い 上级、世界树の战い 初级、光の塔の战い 中级、始原の里の战い 中级
ドラキー	エルサーゼ城の战い 初级、草原の战い 初级、草原の战い 中级、コートルダの战い 初级、コートルダの战い 中级
ドラキーマ	草原の战い 上级、コートルダの战い 上级、砂漠の战い 上级、ラバトールの战い 上级、世界树の战い 初级、世界树の战い 中级、光の塔の战い 初级、光の塔の战い 中级、海底神殿の战い 初级
ドラゴン	–
ドラゴンソルジャー	世界树の战い 上级、エルサーゼの战い 中级、次元岛の战い 初级
トロル	草原の战い 上级、コートルダの战い 上级、砂漠の战い 上级、ラバトールの战い 上级、ドワドキアの战い 中级、世界树の战い 中级
トロルボンバー	次元岛の战い 上级
谜の策士	–
ばくだん岩	光の塔の战い 中级、始原の里の战い 初级、次元岛の战い 初级、次元岛の战い 中级
はぐれメタル	エルサーゼの战い 上级
バズズ	エルサーゼの战い 上级、次元岛の战い 上级
バトルレックス	シーラの战い 上级、ドワドキアの战い 中级、光の塔の战い 初级、光の塔の战い 中级
バブルスライム	エルサーゼ城の战い 中级、草原の战い 初级、コートルダの战い 初级、砂漠の战い 中级、ラバトールの战い 中级
パンドラボックス	エルサーゼの战い 中级、エルサーゼの战い 上级、次元岛の战い 上级
光の塔の番人	–
ピサロナイト	エルサーゼの战い 上级
ひとくいばこ	エルサーゼ城の战い 上级、草原の战い 上级、コートルダの战い 上级、砂漠の战い 上级、ラバトールの战い 上级
ピンクモーモン	エルサーゼ城の战い 上级、草原の战い 中级、コートルダの战い 中级、砂漠の战い 上级、ラバトールの战い 上级、シーラの战い 初级、光の塔の战い 初级、光の塔の战い 中级
ブラウニー	エルサーゼ城の战い 上级、草原の战い 上级、コートルダの战い 上级、シーラの战い 中级
ブラッドハンド	エルサーゼの战い 上级、次元岛の战い 上级
ベビーサタン	エルサーゼ城の战い 中级、草原の战い 中级、コートルダの战い 中级、砂漠の战い 初级、ラバトールの战い 初级、シーラの战い 初级
ベホマスライム	世界树の战い 上级、海底神殿の战い 上级、始原の里の战い 上级、エルサーゼの战い 初级、エルサーゼの战い 中级、次元岛の战い 初级
ベリアル	エルサーゼの战い 上级
ヘルクラッシャー	シーラの战い 上级、光の塔の战い 中级、海底神殿の战い 初级、海底神殿の战い 中级、始原の里の战い 中级
ヘルバトラー	エルサーゼの战い 初级
ホイミスライム	エルサーゼ城の战い 中级、草原の战い 中级、コートルダの战い 中级、砂漠の战い 中级、砂漠の战い 上级、ラバトールの战い 中级、ラバトールの战い 上级、シーラの战い 初级、シーラの战い 中级、ドワドキアの战い 初级、ドワドキアの战い 中级

怪物名	出现地
ホ-クマン	世界树の战い 中级、光の塔の战い 上级、海底神殿の战い 初级
ボ-ンファイタ-	次元岛の战い 上级
ボストロ-ル	世界树の战い 上级、光の塔の战い 上级、始原の里の战い 上级、エルサ-ゼの战い 中级
まおうのつかい	始原の里の战い 上级、エルサ-ゼの战い 初级、次元岛の战い 中级
まじゅつし	エルサ-ゼ城の战い 初级、草原の战い 初级、コ-トルダの战い 初级、砂漠の战い 初级、ラバト-ルの战い 初级
マドハンド	エルサ-ゼ城の战い 上级、ドワドキアの战い 中级、ドワドキアの战い 上级、光の塔の战い 上级、海底神殿の战い 中级、海底神殿の战い 上级、始原の里の战い 中级
マポレ-ナ	エルサ-ゼの战い 初级、エルサ-ゼの战い 中级、エルサ-ゼの战い 上级、次元岛の战い 上级
ミニデ-モン	草原の战い 上级、コ-トルダの战い 上级、ドワドキアの战い 初级、ドワドキアの战い 中级、世界树の战い 初级、世界树の战い 中级
ミミック	シ-ラの战い 上级、ドワドキアの战い 上级、世界树の战い 上级、光の塔の战い 上级、海底神殿の战い 中级、始原の里の战い 初级、始原の里の战い 中级、始原の里の战い 上级、次元岛の战い 初级、次元岛の战い 中级
メイジキメラ	世界树の战い 上级、光の塔の战い 上级、始原の里の战い 上级、次元岛の战い 初级

怪物名	出现地
メガザルロック	始原の里の战い 上级、エルサ-ゼの战い 初级、エルサ-ゼの战い 中级、エルサ-ゼの战い 上级、次元岛の战い 中级、次元岛の战い 上级
メタルキング	エルサ-ゼの战い 上级
メタルスライム	エルサ-ゼの战い 初级
メタルハンタ-	シ-ラの战い 中级、ドワドキアの战い 初级、ドワドキアの战い 中级
メタルライダ-	砂漠の战い 上级、ラバト-ルの战い 上级、シ-ラの战い 上级、ドワドキアの战い 上级、光の塔の战い 初级、光の塔の战い 中级、海底神殿の战い 初级、海底神殿の战い 中级
モ-モン	エルサ-ゼ城の战い 中级、草原の战い 初级、コ-トルダの战い 初级、砂漠の战い 初级、砂漠の战い 中级、ラバト-ルの战い 初级、ラバト-ルの战い 中级
暗の人形	-
ようじゅつし	世界树の战い 上级、光の塔の战い 上级、海底神殿の战い 上级、始原の里の战い 初级、始原の里の战い 中级、次元岛の战い 初级
リビングデッド	始原の里の战い 上级、エルサ-ゼの战い 初级、次元岛の战い 中级、次元岛の战い 上级
わらいぶくろ	エルサ-ゼ城の战い 中级、砂漠の战い 初级、砂漠の战い 中级、ラバト-ルの战い 初级、ラバト-ルの战い 中级、光の塔の战い 初级、海底神殿の战い 初级

隐藏要素&心得

隐藏BOSS

地图上共有12个可以重复挑战BOSS的房间，名为XXの间。这12间分别是黄金、真珠、水晶、太阳、运命、审判、贤者、珊瑚、阳炎、希望、悠久和终焉。

在挑战这些BOSS的时候，系统会统计时间。根据玩家最后的用时，会有金银两种评价，这会影响玩家过关时拿到的东西。如果玩家在挑战这些BOSS时能够在金时间内过关，那么在过关后的宝箱中就可以获得开启隐藏BOSS的地图。这样当玩家通关之后，地图上就会在原位置上追加新的任务。此前的任务全部是以"对决"为名的，而追加的隐藏BOSS关是以"激斗"为名的。隐藏BOSS和原本的BOSS相比，实力大幅上升，部分关卡连BOSS数量都有所增加。只要打过这12关，就可以分别获得各角色的究极武器。之后再来挑战的话，根据玩家的用时是金还是银，还有不同的素材作为奖励。

将全部12关打过之后，就会追加最后最强的隐藏BOSS，位置在创造の间，关卡名是死斗！赤き巨人，对手是アトラス。打过之后获得しあわせのオ-ブ，另外不要忘记上文提到的隐藏饰品星降之腕轮。

场所	关卡	初回金时间报酬	初回银时间报酬	再挑战金时间报酬	再挑战银时间报酬
黄金の间	对决！炎の龙	里・龙の地图	ようがんのカケラ	ドラゴンの皮	ようがんのカケラ
真珠の间	对决！青き巨人	里・巨人の地图	じょうぶな枝	げんこつダケ	じょうぶな枝
水晶の间	对决！钢铁の番人	里・钢铁の地图	てつこうせき	冰のけっしょう	てつこうせき
太阳の间	对决！强き者たち	里・强き者の地图	げんこつダケ	绿のコケ	げんこつダケ
运命の间	对决！巨大な魔神	里・魔神の地图	つけもの石	小さな化石	つけもの石
审判の间	对决！黑き番人	里・门番の地图	かがみ石	ホカホカスト-ン	かがみ石
贤者の间	对决！荒ぶるけもの	里・魔兽の地图	ネコずな	まじゅうの皮	ネコずな
珊瑚の间	对决！光の龙	里・辉く龙の地图	ドラゴンの皮	ドラゴンのツノ	ドラゴンの皮
阳炎の间	对决！忌まわしき人形	里・黑き人形の地图	あやかしそう	よるのとばり	あやかしそう
希望の间	对决！荒ぶる者たち	里・荒ぶる者の地图	まじゅうのホネ	せいじゃのはい	まじゅうのホネ
悠久の间	对决！恐ろしき恶魔	里・恶魔の地图	さとりそう	まじゅうのツノ	さとりそう
终焉の间	对决！传说の魔龙	里・魔龙の地图	へびのぬけがら	ブラックパ-ル	へびのぬけがら
黄金の间	激斗！炎の龙	メタルキングの剑		ドラゴンのツノ	ドラゴンの皮
真珠の间	激斗！青き巨人	メタルキングの剑		げんませき	
水晶の间	激斗！钢铁の番人	しゅらのこん		いかずちのたま	冰のけっしょう
太阳の间	激斗！强き者たち	おうごんのツメ		あまつゆのいと	绿のコケ
运命の间	激斗！巨大な魔神	メテオエッジ		せいれいせき	小さな化石
审判の间	激斗！黑き番人	メタルキングのやり		ヘビ-メタル	ホカホカスト-ン
贤者の间	激斗！荒ぶるけもの	メタルキングの剑		かがやきの树液	
珊瑚の间	激斗！光の龙	グリンガムのムチ		ようせいのひだね	
阳炎の间	激斗！忌まわしき人形	霸王のオノ		天使のソ-マ	
希望の间	激斗！荒ぶる者たち	オ-ディンボウ		メタルのかけら	
悠久の间	激斗！恐ろしき恶魔	タイタニアステッキ		ほしのカケラ	
终焉の间	激斗！传说の魔龙	ひっさつのおうぎ		幻兽の皮	ブラックパ-ル
创造の间	死斗！赤き巨人	しあわせのオ-ブ		ときのすいしょう	

补充说明：上表中仍有部分关卡的银时间奖励有待补完，并非是不给东西。对决系列的关卡的金时间报酬、激斗系列的关卡的金银时间报酬有可能是小徽章，当出现小徽章时，原本的报酬不会出现。

隐藏关卡

通关之后游戏会追加特别な地图を求めての任务，一共5个，完成后可以取得新地图。每个地图对应一个新的场景，分别是月光の间、正义の间、天弓の间、天花の间、翡翠の间。这5个隐藏关卡中，要数月光最难，没有足够的实力很难过关，推荐等级是80级。剩下4个的推荐等级都是60级，难度不高。

打过隐藏关卡可以获得大量小徽章，月光和正义是初次20枚，再挑战3枚；天弓和天花是初次15枚，再挑战2枚；翡翠是初次10枚，再挑战1枚。

アトラス打法

アトラス是本作最难对付的敌人，而且这一关还需要保护世界树，一旦被其逼近，失败不可避免。**アトラス**还会召唤不少强力敌人，十分棘手。不过只要找对方法，打败**アトラス**并不是难事。活用必杀技是过关的关键，必杀会强制让其跪地，而且可以顺便清一下杂兵。

最推荐的人选是**テリー**，饰品推荐装备**いのりのゆびわ**、**パワーベルト**、**ごうけつのうでわ**，可以确保有用不完的MP，而且在巨人跪地时能打出很夸张的伤害。基本打法依然是R1+○分身后靠近R1+□连发，发完后空中还可以按□多砍几下，这种打法攒气非常快，气满又能回血回蓝。必杀技要用来将巨人打跪，同时还要调整角度扫到敌人。同伴方面要带加攻的**フローラ**和减防的**ヤンガス**，两者同时作用后效果相当惊人。如果玩家能力够强的话，可以在3分钟左右解决战斗，完全不必管杂兵。

多周目游戏

通关之后，玩家可以选择开启二周目。二周目游戏开始时，玩家可以额外获得50点技能点。如果想学会全部技能，玩家需要99级+三周目才能达成。

多周目游戏时可以继承的要素包括：等级、经验值、钱、装备（部分除外）、素材、小徽章、回复石、怪物硬币格、素材包容量、装备包容量。

二周目游戏时不能继承的要素包括：不能卖出的物品（包括大部分用小徽章换来的装备、完成支线和隐藏迷宫获得的装备、DLC追加的装备）、战历、任务、讨伐报告、游戏时间、ルーラ传送点。

ぱふぱふマスター

这里再把这个奖杯重点解说一下。该奖杯要求玩家和所有同伴都发生过友好事件。当玩家打完一场战斗后返回酒场，与同伴们对话，就有机会开启这一事件。事件发生时会黑屏一下，十分醒目。事件中对方一定会说**ぱふぱふ**，之后继续在战斗后回酒场与这名同伴对话，同伴就有几率提出要给玩家来个**ぱふぱふ**，选择是的话即算完成了一个人的友好事件。

友好事件的触发是随机的，玩家无需刻意带同伴上场。一场战斗后最多只会有一名同伴发生这一事件，不过可以交替进行。触发这一事件的同伴仍可反复触发这一事件，不过多做无益。奖杯要求在同一周目内完成与全部同伴的友好事件，跨周目不算数。可以进战场后直接撤退来刷。

白金路线

本作理论上一周目就可以白金，但不推荐这么做。一来一周目时技能点严重不足，导致队伍实力下降；二来小徽章数量严重不足，要想白金就要多花很多时间去刷小徽章。而如果玩家等级足够的话，二周目通关只需5到8小时，相当轻松。因此不推荐一周目冲击白金。

尽管一周目不推荐白金，不过依然有很多事情要做。首先，支线任务只要做几个重要的就行了，例如：发明品改良のために（一共5个，每完成一个，即可增加怪物硬币的格数上限）、素材集めの必需品（一共3个，每完成一个，装备包的容量即可增加15）、装备收纳の必需品（一共3个，每完成一个，素材包的容量即可增加100到150不等）。尽管这些任务在二周目时仍然要重做，但已经扩大的容量不会再缩回去。

任务方面，杀敌相关的任务能做则做，因为可以换取奖品。而上交道具的任务就不要做了，因为做完之后会消耗对应的道具，不如直接留到二周目。传说及天空系列县关的装备尽管强力，但由于任务难度不低，装备又不能继承，直接放弃比较好。

一周目时还要尽量积攒小徽章，同时不要用掉，最多也就是换点儿关键的配方。月光、正义、天弓、天花、翡翠之间会奖励大量小徽章，能拿多少算多少。同时记得要在表彰所中领取小徽章。

开始二周目后，玩家仍然要尽量少用小徽章，因为奖杯要求玩家获得所有的武器和玉以及饰品。其实这里面有很多装备是完全没用的，因此玩家完全可以把小徽章省下来以备日后之需。这时就可以采用存读档的方法来节省小徽章，因此玩家手上能用的小徽章越多越好。

最后要说的是，有两个玉需要完成任务才能获得，分别是72号和73号任务。73号任务要打十只高级宝箱怪，这个任务可以去正义の间完成，打完宝箱怪退出再刷即可。

特别企划 SPECIAL FEATURE

1985年是32岁的车田正美在《周刊少年JUMP》上连载的第十一个年头。在经历了《女神风暴》、《拳王创世纪》、《风魔小次郎》和《男坂》等四部自认为“并不算成功”的连载作品之后，这位从高中开始就向《少年JUMP》投稿并且担任漫画家助手的青年漫画家笔力走向成熟，正酝酿着以一部大成之作来流传后世。这部将会成为传奇的作品，就是即将踏入“连载三十周年纪念”的《圣斗士星矢》。

提到《圣斗士星矢》，每个人都有着不同的感想，却又有着相似的回忆。或许有人依旧一话不落地追着新的连载，在论坛上抒发着自己的见解，或许有人早已将之淡忘，仅存着心底的一丝回忆。趁着三十周年纪念的契机，我们不妨带着彼此的回忆，回顾《圣斗士星矢》走来的路，重温当初的那一份纯真的感动。

文 80后写稿佬&初心者 美编 心の永恒

燃烧吧我的小宇宙！

——“圣斗士”三十周年回顾

来自狮子座的圣斗士

在之前一作《男坂》中，尽管车田正美抱着“自己是因为画了这部作品而成为漫画家”的心态去作画，但是大众对不良少年格斗漫画的反响和对车田正美心中“代表作”的期待相去甚远，某些意见认为故事的题材过于老土。而尽管车田画过《拳王新世纪》这样的格斗作品，但他对真实格斗技击的理解并未得到广泛认同。为此《男坂》的连载也被迫腰斩，直到2014年6月才在越来越多的粉丝要求之下，于《周刊PLAY BOY》上重开连载。

痛定思痛的车田正美开始寻找当时未有人涉足的漫画题材领域，“创造一个不被题材所束缚的原创作品”是他苦心孤诣的最终目的。

上天总是眷顾那些有准备的人。1985年是“狮子座流星雨”这一著名的天文现象相对活跃的时期，媒体纷纷报道其相关材料和资讯。为新作殚精竭虑的车田正美偶然看到电视上对“狮子星座流星群”解释的相关节目，对此产生了浓厚的兴趣。于是便有了在单行本中所描述的仰望星空的故事：从天而降的流星纷飞璀璨的身影，就如斗士瞬间发出无数拳影。“流星拳”的概念瞬间在车田正美脑海中成型。“星座”和“斗士”结合所迸发出的火花，展开了一个庞大的历史体系。车田正美以此为根据做了大量的资料搜集和设计，构筑出以希腊神话为基础，糅合东方中国神话和印度佛教神话，形成了车田式的神话体系——“超神话”。在后来的动漫作品中，他又陆续加入了北欧神话、罗马神话、圣经神话、埃及神话、苏美尔神话、巴比伦神话和凯尔特神话等，形成了一部“在现代社会苏醒的壮大的神话传说”。

除了黄道十二星座以外，车田正美还从通用的88个星座中找出了适合担任主角的五个星座，并赋予其相应的性格：温柔（瞬）、冷酷（冰河）、热血（星矢）、正经（紫龙），以及极具攻击性（一辉）。五个性格各异的人同样都有着打不死的信念（难怪被无数“圣迷”笑称为“五

小强”）。这种和而不同的关系取得了微妙的平衡，相应剧情的展开显得更加多元丰富。这符合日本“抱团”的国民性（和“超级战队”系列的设定相似），而车田所鼓吹的圣斗士们的热血精神，则体现在每个有血有肉的个体上。这使得《圣斗士星矢》在形式上具备了成功的要素。

尽管意念相当新颖，但是作品的设定在与读者见面之前，还是经过了很多的调整。

为了突显斗士的威猛，还要配搭上防具。车田正美发现资料上的众神都以薄布蔽体，脑中浮现出“神圣的衣服”的形象，“圣衣”一词就是这样由来。但如果诸神的“圣衣”都只是一块布，那么不但没有气势，而且辨识度很低。正在为想不到特殊的造型而苦恼的时候，车田正美忽然想起了希腊神话的星座造型，“要是按照星座的样式来做的话，肯定会很有型的”。于是车田正美和助手们以古西洋时期盔甲的造型为蓝本，设计出了第一套原本属于主角的圣衣——狮子座圣衣。车田在设计的过程中融入了当时十分流行的拆装和组合模型的元素，令这些圣衣不仅拥有穿着时的铠甲形态，还可以组合成特定的动物、物品，或神话传说中的神明、神兽、英雄等形象。他们不仅绘画出圣衣的大体形象，还细致地设计了每一个部件，务求令其真正可以在两种形态之间变换。相信不少朋友都对单行本最后的一幅幅精细的“圣衣分解装着图”有深刻的印象。

这个做法可谓十分有远见。在后来圣衣模型化的过程中，高精确度的圣衣模型极大地引发了“圣迷”的兴趣，就像是“面向男孩的洋娃娃”。在圣斗士的整个故事之中，从各阶圣斗士到后来的海斗士和冥斗士等等，总共有超过八十名斗士角色登场。车田正美需要为每个角色设计出圣衣和各自的绝招，甚至连那些甫

一登场就被秒杀的冥斗士都有着不错的设计。而这些设计在漫画构思的最初阶段就已经被设想过，这显然是一项庞大的工程，尽管后来会有所取舍，但他还是十分出色地完成了。

在剧情设定方面，作为主角的“星矢”，其名字来自圣物之箭，原本名为“圣矢”，后来因为流行的缘故才改为“星光之矢”。车田正美对此感到十分自豪。由于狮子座流星雨的缘故，车田原本将星矢顺势设定为狮子座，但几经调改，最后决定用天马座。因为取天马行空的意思较为合适。而在车田意料之中会很受欢迎的黄道十二宫的黄金圣斗士也得以较为完整地站在了“五小强”的对立面。至于“狮子座流星群”的原意，则保留在星矢的“天马流星拳”中。而狮子座的艾奥里亚则拥有流星之光一样的“闪电光速拳”。由于主角星矢的名字确立，原本定名为“银河之轮”的漫画，最终就变成了后来的《圣斗士星矢》。

车田正美最初构思时本想以日本的深山作为主要舞台。圣斗士的修业地，本来也是考虑全部集中在日本。故事的开始是一位空手道部长和当经理的女孩子在森林中发现倒在地上的星矢。但是和编辑商量后，还是觉得比较平淡和小气。几经修改后，星矢倒下的地点变成希腊巴特农神庙外，星空下宏大的世界背景得以因此展开。加入了希腊神话元素使得故事有着女孩子也能接受的浪漫气息，而且战士以美少年的形式出现，这样一来也能打动女性读者。

“诸神大战的年代，宙斯将大地交由雅典娜管理，然后自己归隐在天界。海皇波塞冬（港译波士顿）和冥王哈迪斯都对雅典娜所守护的大地虎视眈眈，意欲据为己有，于是对大地发动了声势浩荡的入侵。雅典娜麾下的勇士一个又一个地倒下，他们的遗志被一群勇敢的少年所继承。少年战士将自己的体能锻炼并发挥到极限，他们的拳头能撕裂长空，令大地为之粉碎。少年们为了保护自身，穿上了被称作‘圣衣’的盔甲，人们将这些为守护大地而战的年轻战士尊称为‘圣斗士’……”

——摘自官方资料集《圣斗士星矢大全》

正是这些创新而又细致的设定，为车田和《圣斗士星矢》取得的巨大成功奠定了良好的基础。不仅如此，他们也为后来大量的铠甲漫画中的设定提供了很好的模板和思路。毫不夸张地说，尽管并不是第一部铠甲战士的动漫，但正是由于圣衣的出现，铠甲类漫画跳出了彼时《假面骑士》这类变身铠甲英雄特摄片以及《机动战士高达》和《超时空要塞》等机甲类动画的范畴，开创了一个铠甲斗士的时代。在《圣斗士星矢》的影响下，之后数年陆续涌现出《魔神坛斗士》（1988 年）、《天空战记》（1989 年）、《BT'X》（1992 年）、《魔法骑士》（1994 年）等一系列优秀作品，引领了一时的风潮。

多栖合作 造就辉煌

在《圣斗士星矢》连载初期，由于当时资讯并不发达，读者普遍对於希腊神话的世界观了解并不深。为了避免过于俗套而构设的“圣斗士”、“小宇宙”、“第七感”、“圣域”乃至“超神话”等全新的世界观和概念，对于读者来说都是新鲜事物。车田正美坦言，在等待读者们消化的半年期间，感觉就像是在苦战。诚然，《圣斗士星矢》是一部伟大的作品，但这部作品乃至整个品牌之所以能够一步步走向成功，除了车田正美自身的努力外，也离不开多元化的发展和多方面的支持。

在车田正美为连载焦头烂额的时候，东映很快就决定将《圣斗士星矢》动画化，这个项目上马成为了整个作品爆红的催化剂。

尽管已经拥有多部作品，但《圣斗士星矢》还是车田正美的作品第一次动画化。东映为了保证作品成功，请来了不少大师级人物，他们为《圣斗士星矢》付出了不少创意和心血。

为了让动画“初哥”车田正美能够确保连载进度，负责脚本和作画监督的两位大师菅良幸和荒木伸吾延伸了教皇抢夺人马座黄金圣衣的戏份。他们在原作的基础上，在银河争霸篇与黄金十二宫篇之间加入了冰河师傅的水晶圣斗士（原作是水瓶座黄金圣斗士卡妙）、圣域参谋长基加斯与其派出的暗黑圣斗士、幽灵圣斗士、炎热圣斗士等反派角色及戏份。著名的电视和背景音乐作曲家横山菁儿（后来以《三国志》动画配乐闻名于世）谱写了 BGM。撰写过《龙珠 Z》、《魔神英雄传》等知名动画脚本的作家小山高生则将北欧神话完美地融入到圣斗士的故事里，进一步地完善了车田正美的“超神话”体系，为未来更多新的神话元素加入到《圣斗士星矢》中打下了良好的基础。另外，善于捕捉细节的小山也为圣斗士撰写过两部外传性质的小说《星云锁链 兄弟的羁绊》和《圣剑秘话 撒加！野心的序曲》，分别描写了一辉和瞬之

间，以及撒加和艾俄洛斯之间那些受漫画篇幅所限，并没有浓墨重彩描写的故事。另外菅良幸也写作了外传小说《女神！伟大的爱》。

更应该被多加提及的是荒木伸吾。这位担任过《明日之丈》《聪明的一休》《横山光辉 三国志》《游戏王》等名作的作画监督的大师，在《圣斗士星矢》动画的制作过程中与车田正美建立了良好而密切的合作关系。在此之后，除了 1989 年的《圣斗士星矢 最终圣战的战士们》外，他担任了所有由车田正美主笔的圣斗士系列动画的角色设计和作画监督工作。荒木笔下的圣斗士在原作的基础上作出了优化，角色的五官更加精致，区分度更高，给人以美型的感觉。车田正美甚至说“他（荒木伸吾）比我画得更好”。正是由于荒木的出色帮助，动画呈现出了纸面无法比拟的声画效果和迫力，淋漓尽致地诠释了车田正美“拳拳到肉”的漫画理念。观众亦能更加直观和容易地理解圣斗士的各种设定，两相促进之下极大地推高了整个系列的人气。据车田正美回忆，甚至有不少观众是被动画吸引才顺带去关注漫画，不得不说这是一个神来之笔的商业行为。

在 2004 年，借《圣斗士星矢 天界篇序章》的契机，车田正美还联合荒木伸吾和 TV 版的原画姬野美智（同时也是荒木的弟子和妻子），出版了 TV 版画册《光》以及漫画版的画册《宙》。它们分别收录了车田正美亲自选出的 43 幅精美漫画插图和从 TV 系列到最新剧场版中严格筛选的画稿，此外还有车田正美述说自己漫画家生涯的超长采访，TV 系列与剧场版作画监督的制作花絮以及动画版《圣斗士星矢》的诞生秘史，再加上 2001 年出版的《圣斗士星矢大全》和之前出版的一些精选集，共同组成了了解《圣斗士星矢》原作和动画的“百科全书”。

除了出版物，车田正美还委托集英社处理《圣斗士星矢》的版权事宜。集英社则是对《圣斗士星矢》品牌进行了很好的挖掘和推广，在这个动漫品牌走向成功的功劳簿上，有着集英社浓墨重彩的篇章。

集英社除了自己出版《圣斗士星矢》漫画以及授权东映改动画外，还将周边产品的制作权授给世界三大玩具厂商之一的 BANDAI（万代）。得益于车田正美完成度极高的圣衣设计，万代在 1988 年推出了“圣斗士圣衣大系”模型系列。“圣斗士圣衣大系”采用了全身可动人偶素体，配上合金材质圣衣的概念。虽然在今天看来，这些模型十分粗糙，在当时来看却是惊艳而精细。“面向男生的洋娃娃”引发了男孩们的极大热情。此系列最终累计卖出了超过 500 万盒。即便是 2003 年 BANDAI 趁着 OVA“冥界篇”的热潮推出了采用全新技术制作的更加精致的“圣衣神话”系列，至今也不过卖出 300 万盒左右，要追上前代“圣衣大系”的纪录恐怕还需要一段很长的时间。

除了道具现实化以外，万代玩具公司与朝日电视台在 1991 年 8 月 15 日至 9 月 1 日于东京著名的“青山剧场”（在今年 3 月底闭馆）举办了《圣斗士星矢》的舞台剧。故事的剧情设定在“海王篇”。他们请来了当时平均年龄只有 17 岁的国民级偶像团体 SMAP 扮演青铜圣斗士，当时还没正式出道的 TOKIO（东京小子）扮演黄金圣斗士，万人迷木村拓哉饰演海王波塞冬。从一些珍贵的片段中可以看到演出现场座无虚席，无论是“五小强”冲天而起的登场还是帅气的木村华丽地驾临，都引起了观众的阵阵欢呼。在人气组合的跨界结合助推下，已经结束连载的圣斗士再一次以超人气的形象留在了大家的脑海中。而相比起 1991 年版本，二十年后根据《圣斗士星矢》剧场版第一部《圣斗士星矢之黄金苹果 邪神艾利斯》改编的舞台剧《圣斗士星矢 Super musical》，虽然在演出时间、影响力和人气上都无法与前人媲美，但已经足以证明圣斗士的魅力经久不衰。

除此之外，《圣斗士星矢》的历史上自然少不了游戏的一章。但游戏作为衍生品，很难达到漫画和动画的成就高度。在圣斗士漫画大热的 80 年代中期，正好也是日本游戏业腾飞的时期。FC（NES）成为第三世代主机近乎惟一的代表，在全球家用机领域建立了统治性的优势。作为日本重要的游戏发行商之一的万代，又怎会放过将圣斗士游戏化的机会。关于《圣斗士星矢》的衍生游戏，我们将会在后文为大家逐一回顾。

在多方的努力下，《圣斗士星矢》很快便走上了伟大之路，和当时的《龙珠》《JOJO 的奇妙冒险》《城市猎人》一同成为了《周刊少年 JUMP》的台柱级别作品，成功缔造了《周刊少年 JUMP》的辉煌时代。车田正美也与同期的鸟山明以及两位后辈井上雄彦和富坚义博被并称为“集英社四大天王”（当然也有人将北条司取代车田或井上）。

世界的圣斗士

“如果说初代的《拳王创世纪》是让默默无闻的车田正美为日本读者所熟知的作品的话，《圣斗士星矢》则可说是更进一两步，给予世界各国的人梦想与感动的作品。因此如果要给个头衔的话，《热拳本色》是日本的头衔，《圣斗士星矢》则是世界的头衔吧！”对于圣斗士系列对自己的意义，车田正美给出了这样的概括。在《圣斗士星矢》动画播出期间，日本掀起了一股追捧的热潮。不仅男生爱看，就连不少高中女生都自发组成了五位主角各自的“护卫队”。而比起日本国内，在世界范围内掀起的圣斗士风暴则是更为猛烈。

《圣斗士星矢》先后被翻译成西班牙文、意大利文和英文，在世界范围内广泛传播。其动画作品在世界各地超过 80 个国家和地区播放。在法国播出时引起了轰动，电视节目“CLUB DOROTE”甚至以国际长途电话的形式越洋采访了车田正美。车田正美经常会收到来自世界各地的“圣迷”来信，其官方的圣斗士商店也迎接了来自各国慕名来访的游客。

《圣斗士星矢》的成功，成为了当时日本动漫产业输出作品中最具有代表性和成就极高的作品之一，也成为了国内一代青少年对于放学后生活的标志性回忆。

当时国内无法正常进口日本漫画，于是一些版权意识薄弱的出版商便开始打起了盗版的主意。

1988 年，后来被无数国内漫画迷记住的海南美术摄影出版社成立，起初只是印制出版一些从国外正规引进的印刷品以及反映海南风土人情的刊物，知名度并不高。在市场利益的驱使下，他们做出了一个铤而走险的决定。尽管这并不合乎法律原则，但这个决定实际上推动了中国漫画业的进步。

第一部没有版权的作品便是车田正美的《风魔小次郎》。在国内那个连环画当道的年代，日本漫画快速而灵动的风格对于习惯了刻板画风的读者造成了强大的视觉冲击，《风魔小次郎》在市场上大受欢迎。尝到甜头后海南美术摄影出版社连续出版了诸如《乱马 1/2》、《阿拉蕾》、《龙珠》、《侠探寒羽良》（城市猎人）等多部人气作品，而《圣斗士星矢》也在更名为《女神的圣斗士》后粉墨登场。

该出版社的作品的图源来自于港台中文版和编译者的稍微加工，嵌字水平还算得上精良，但是翻译中港台的语言风格十分明显，在印刷上也并不严谨，经常漏过不少页面。后来的沈阳出版社（同样非正版）则是很好地补充了这一缺陷。而直到多年之后，《圣斗士星矢》的正式授权版才由中国少年儿童出版社引进到国内。但无论是哪个版本，车田正美的“热血画道”所产生的迫力都跃然于纸面，直逼我们脑海，就如星矢对蜥蜴座白银圣斗士美斯狄说出的“对男子汉来说，身上的伤就是勇气的见证，也就是男人的勋章”，在多年以后依旧能够震撼

我们的心灵。

相比起一直引进较慢的漫画版本，动画版则是“早早”地通过正式渠道占据了无数国内青少年的放学时光。该版本由沈阳电视台和广州电视传播中心引进并联合译制。随后在国内各地方电视台也开始热播，培养出国内一大批年纪轻轻的“圣迷”。不少人的童年都有模仿过“天马流星拳”和“钻石星尘拳”的起手姿势，“燃烧吧，小宇宙”成为了多少打仗游戏的冲锋号。孩童间也流传着各种朗朗上口的二次创作“顺口溜”，因为看了“黄金十二宫篇”才去关心自己是哪个星座，进而维护属于自己星座的黄金圣斗士。时至今日，依旧有不少人在为“谁是最强黄金圣斗士”这个千古谜题而引经据典，留下一篇篇逻辑严密的“论文”，催生出“沙迷撒迷穆迷”等群体，并且创造出“伪战”等新名词。

“圣迷”不论年龄多大，都始终保持着对漫画的热爱和一颗童心。这使得车田正美感到十分有趣、欣慰和自豪，不过他并没有打算说出最后答案：“这是个难题，最初这十二位斗士都准备以美男的姿态出现，各自都有角色的性格特征，所以很难说谁是最强的圣斗士。”

尽管在开始连载之后不久就已经广受关注，但这对于在连载状态中的车田正美而言并没有太多的感觉。“所谓的周刊杂志，意思就是作者必须一直关在工作室里面，几乎足不出户，每天日以继夜地画。所以实际上对人气并无切身的感觉。”车田回忆连载情景时如是说。这或多或少也为后来《圣斗士星矢》并不算完美的结局埋下了伏笔。

蛰伏与再起

《圣斗士星矢》一共连载了近五年，这对于作为《少年 JUMP》台柱级作品来说并不算“长寿”。

“令每一话都有高潮”的创作思路决定了车田正美的创作习惯，就是每一话都会将自己的所有创意和“NAME”（分镜构思草稿）都花费一空，然后在下一话中重新开始构思，所以既要设计每一话的剧情，还要根据星座设计圣衣模型，这让他一直疲于奔命。按照车田正美的布局，圣斗士的篇幅并不仅限于击倒冥王。“要说最后值得一画的，就是最壮大的主题——天界篇了，那将是伟大的十二主神，阿波罗和阿尔忒弥斯等许多超强的角色登场，我想一定会成为充满宏大的战斗场面的大作吧——想到这个，我就觉得自己的精神燃烧起来了。”车田正美在后来的采访中坦承了自己的构思。

尽管对于包括笔者在内的无数从那个时代长大的“圣迷”来说，《圣斗士星矢》承载了太多美好而重要的回忆，但难以否认的是，自黄金十二宫篇之后车田正美还是逐渐走上了模式化的道路。每场战斗基本上都是单挑一战到底（这是摔角迷车田正美的“画道”），各位主角分别闯关升级，最终打倒大 BOSS。尽管车田正美在每场战斗中都努力加入新的元素，但过程都大同小异，难免令读者产生审美疲劳。

众所周知，集英社和《周刊少年 JUMP》是因为严苛的读者调查至上主义才得以在三大刊（另外两个是小学馆的《少年 SUNDAY》和讲谈社的《少年 MAGAZINE》）的竞争中后来居上并脱颖而出，但也因此为后来得罪不少漫画家埋下了伏线。

在“冥界篇”的后期，《圣斗士星矢》在日本国内的人气大不如前，但这时大概谁也不会想到，集英社会对这个台柱级的作品举起屠刀。由于最后数话人气大不如前，《圣斗士星矢》受到了苛刻的待遇，车田正美只能暂时搁笔。

《圣斗士星矢》最后一话连载于 1990 年《周刊少年 Jump》第 49 号，当时的完结篇并没有画出最后的哈迪斯之死，只画到圣斗士们和女神燃烧最强的小宇宙向哈迪斯攻去，就在一片星空下结束了。车田的原意是为书迷们留下无限的想像空间，没想到却引发了书迷们的强烈不满。车田正美倍感压力，于是修改重绘最终结局，但只能刊登在 1990 年《周刊少年 Jump》的增刊号《V Jump》里。修改版中女神终于打败了哈迪斯，结束了整整五年的连载，而这个完整的结局也收录在后来发行的单行本之中。

在《圣斗士星矢》结束连载后不久，车田正美推出了颇有圣斗士续作意味的作品《静斗士翔》，无论是有着骨架形态的铠甲、数据衡量的潜力、斗士的品位等等都可以看作是圣斗士内涵的变体延续，可惜就连命运也得到了继承。《静斗士 翔》同样因为风格套路和人气问题而遭到腰斩，成为了不少人心中记忆犹新的烂尾作品。

车田正美也因此与集英社决裂，移籍到角川书店。在潜心搜集素材并酝酿了接近一年之后，车田正美在月刊《少年 ACE》连载另一部神作《钢铁神兵（BT'X）》，尽管无法达到《圣斗士星矢》当初的人气高度，但车田正美凭借着这部作品，证明了自己依旧站立在顶级漫画家的行列。而这也为后来圣斗士的回归打下了良好的客观基础。

虽然车田正美依旧活跃于画坛，但他的出走对于《圣斗士星矢》这个动漫品牌而言，则是导致其进入了一段长达十年的蛰伏期。除了漫画版以不完美的方式结束之外，自 1989 年 4 月 1 日播出海王篇最后一集后，《圣斗士星矢》的动画也在长达十三年的时间内与观众绝缘。就连当时正在筹备制作中的“冥界篇”（漫画第 19 卷至第 28 卷的内容）动画化也被无限期搁置，差点胎死腹中。尽管《圣斗士星矢》这个品牌并没有淡出人们的视野，比如之前说过的真人舞台剧，以及在 1996 年开幕的位于横滨市都筑区的车田漫画官方商店，但是没有什么能比未完成的“冥王篇”动画或是新作更能代表《圣斗士星矢》的复兴。因此在之后的十三年间，“圣迷”们关于“冥王篇”动画化的要求不绝于耳。

一直到 2002 年，车田正美和他的圣斗士们才以“冥王篇”OVA 的形式让世界再次见识到《圣斗士星矢》的魅力和“圣迷”们的热情。

得益于关系的破冰，东映终于决定继续制作圣斗士星矢动画，包括一直未被动画化的冥王篇及新故事《天界篇序章》。冥王篇 OVA 动画版以漫画版为蓝本，修正了电视动画版一些有矛盾的内容。经过多年酝酿，OVA 在画面和剧情的表达上更加细腻，将更优化和原汁原味的版本呈现在了大家面前。因此每一篇的面世都能引起“圣迷”们的奔走相告，甚至在其粤语配音版中，因为电视台将星矢的配音换成声音更为柔美的配音

演员而引发了粤语地区网络上的巨大争议。OVA版的成功，标志着车田正美和“《圣斗士星矢》系列”终于东山再起。

2006年，圣斗士二十周年纪念之际，车田正美在秋田书店旗下的《周刊少年Champion》第37+38期合刊上开始连载《圣斗士星矢NEXT DIMENSION冥王神话》（简称“圣斗士星矢ND”）。剧情紧接着《圣斗士星矢》中未完的故事：城户纱织（雅典娜）为了拯救在与冥王哈迪斯决战时因为被冥王之剑洞穿心脏而陷入永久沉睡的星矢，毅然和在极乐净土中惟一跟随她返回的瞬踏上回到过去的征程，企图提前破坏哈迪斯之剑以改变历史。雅典娜对人类的关心引来了天界诸神的愤怒。于是两个时空的剧情双线进行，摆脱了原著中“闯关升级”的单一格调，并且有了更多的深化，展现出更具深度的剧情。

不仅是剧情内容有了升华，车田正美自身也在尝试求变，他在《圣斗士星矢ND》中纠正了一些由于科学发展的原因而导致的常识性错误（当然，某些剧情的硬伤无法更改）。而他也终于能够达成多年的心愿，采用了全彩制作（过往集英社为了节约成本和环保需求，采用的都是再生纸，无法符合全彩印刷的需求）。

不过话虽如此，当作品以全彩方式面世时，就有不少人提出质疑，认为已经年过五旬的车田正美难以有这样的精力去制作费时的彩漫，但车田依然在自己助手们的协助下坚持全彩。不过秋田书店为了节约成本，在坚持了数话之后，又将每一话中的不少全彩页在印刷时又改回了黑白，只有在单行本中才能看到全彩制作的风采。而那些质疑的言论也不幸言中，无论是车田正美的创作精力还是全彩制作的要求对于周刊连载来说都太苛刻，《圣斗士星矢ND》画工与画风稍有疏懒，连载频率也难以保证。在连载进行到第9回（2007年2月刊）时，车田正美就因为身体的原因宣布休载，直到当年8月才恢复连载。接着又因为各种原因，如今只能不定期地连载。

车田正美的减产并不代表着“《圣斗士星矢》系列”的真正衰落。相反，正是由于车田正美逐渐退居幕后，使得更多的衍生作品有了大放异彩的机会。

新纪元

在进入新千年之后，当时的车田正美与集英社的关系破冰，重新开始商讨连载，但无论是已经年近五十并且经历了《钢铁神兵B'TX》的月刊连载生活的车田正美，还是因为模式比较固化的圣斗士，都和集英社的台柱级周刊连载日程以及严苛的读者投票制度有些格格不入。因此，车田正美只是在集英社旗下二线月刊《Super Jump》上连载《拳王创世纪2》（2000年~2008年），而另一家老牌的漫画出版商秋田书店则接过了《圣斗士星矢》的大旗，开始连载各类由车田正美担任原案的《圣斗士星矢》外传漫画。

不同于其他“原作”者在改编过程中的无能为力，车田正美对于自己担任原作的改编作品有着不小的影响力。在年纪增大，笔力比以前稍减的情况下，后辈的新派画风为其创作生涯注入了生气。年近五旬的车田正美也承认“天界篇的场面过于宏大，如果真的要完成的话，我一定会因为过劳而死掉的”。因此在车田正美担任原作的情况下，衍生出不少外传性质的作品，《圣斗士星矢》也翻过了“原著”的那一页，踏入了新纪元的篇章。

圣斗士星矢 EPISODE.G

在2002年《圣斗士 冥王神话》的OVA开播前夕，秋田书店开始在旗下月刊《Champion RED》上连载由车田正美担任原作，冈田芽武所绘画的前传式作品《圣斗士星矢EPISODE.G》，这是第一部官方性质的外传。原著里被神秘化且一笔带过的雅典娜被劫事件在此得以补完，并作为引子引发出后续的事件：在原作中原本设定为主角的“狮子座艾奥利亚”，终于在本作中担正主角。年幼的他在哥哥爱欧罗斯被教皇萨卡陷害而被当作叛逆者处死之后备受排斥，但这只是促成了“黄金狮子”勇猛好斗的性格，并没有妨碍他温柔善良的性格形成。作者冈田芽武通过艾奥里亚成长过程的视角，带出了圣域的环境、圣斗士生活状况和圣域与其他国家之间的关系等原著中忽略的重要细节，并依次引出十二个黄金圣斗士的故事。

原著中的超神话体系也得以丰富完善。在遥远的过去，被大神宙斯封印于冥府的太古众神——提坦神族在现代复活。为了再度支配大地，提坦神族开始侵略圣域。圣斗士们为了保护女神和所爱之人，以自己性命为盾、以勇气为矛与神对抗，人与诸神之战再度爆发。当提坦神族之王古洛诺斯复活过来，战斗的舞台从地上转到提坦神族所支配的冥府。圣斗士与提坦神族赌上各自的命运，揭开了这场最终之战的序幕。

或许是因为与原作极为迥异的画风，这部作品并没有取得如正传以及后来作品的成就。但作为第一部外传以及迄今为止连载时间最长的“《圣斗士星矢》系列”作品（从2002年至2012年，跨度近十年，包括一年半的休刊期），本作还是开创了先河。

圣斗士星矢 THE LOST CANVAS 冥王神话

在《圣斗士ND》连载的同时，由于前文提及过的原因，车田正美未能保证周刊连载的进度，因而加速了一个漫画史上前所未有的作品走上台面。这就是由女性漫画家手代木史织编绘的《圣斗士星矢THE LOST CANVAS冥王神话》（简称“圣斗士星矢LC”）。

《圣斗士星矢LC》的故事以与《圣斗士星矢ND》平行时空的概念展开，“以两个角度和两个小宇宙描绘一个冥王神话”，两部同一主题的作品在一本杂志上同时连载，这在浩如烟海的日本漫画历史上也算是奇观一件。

新作品采用了极为相近的人设：主角依旧是天马座的天马，以及冥王的转世化身即其好朋友亚伦。两位新晋的黄金圣斗士童虎和史昂同样成为了前代圣战的幸存者。吸收了车田正美拳拳到肉的画风，以及对于圣衣细节和大场景绘画的优点，新派的分镜与画风的使用以及女性漫画家的细腻笔触使得原本硬派的画风更加精致。

手代木史织在开始连载《圣斗士星矢LC》时，《圣斗士星矢ND》也不过连载了数回。在车田正美的帮助下，手代木史织只能

按照前者的基本设定尽量使两者的剧情设定得以协调，有不少地方也体现出向原作和车田正美致敬的意味。虽然保留着一对一的战斗和通过每一场战斗在成长等精髓，体现出不少和原著相似却又饶有新意的情节，但难免会产生两相矛盾的地方。而到了后期，本作基本上撇脱了《圣斗士星矢ND》的影子，独立成一个完整而精彩的故事。

这样一来，“对圣斗士漫画充满热爱党”和童真的“圣迷”们难免又产生出新的争论点。尤其是在《圣斗士星矢 LC》通过动画化为更多人所熟知后，关于“到底原作更佳还是 LC 更好？”“到底前圣战的黄金战士和原著里的黄金战士谁更强？”“到底哪一个才是真正的正统续作？”等一系列的争论从未停止，官方也一如既往地没有给出解释。

尽管人气与争论众说纷纭，商家却从中做出了自己的选择。车田官博早已放出已完成新章的截图或照片，但迟迟未能刊登，甚至一拖好几个月。只有当《圣斗士星矢 LC》进入一个相对“稳定”的情况下，才会登出《圣斗士星矢ND》。随着《圣斗士星矢 LC》在正传完结后仍以外传形式继续连载，关于两者的争论相信也会继续下去。

圣斗士星矢 Ω

除了车田正美自身以及手代木史织这两个独立走向的故事模式外，东映的动画作品也算是另一条相对独立的主线。

东映不仅制作了一系列《圣斗士星矢》原作的动画和 OVA，还制作了由车田正美授权的官方续作《圣斗士星矢 Ω》。如果说《圣斗士星矢 ND》或《圣斗士星矢 LC》是官方前传的话，那么《圣斗士星矢 Ω》则可以说是圣斗士系列主线的延续。“Ω”是希腊字母中的最后一个，所以片名有着“最终”和“继承”的含义。

▲这部原创新作的人设之一，马越嘉彦也是《Heartcatch 光之美少女！》的人物设定，所以难免会透出一股强烈的既视感。

和“冥王篇”的 OVA 相似，本作分为第一部（“玛尔斯篇”和“十二宫篇”）和第二部（“新生圣衣篇”和“Ω 觉醒篇”）。不同于其他从漫画改编的动画作品，这是第一部先有动画再有漫画的“《圣斗士星矢》系列”作品。而另一个特点，是车田正美乃至各代动画和 OVA 的核心人物，如荒木伸吾和菅良幸等人都没有参与动画制作，内容的构思也不属于原作车田正美，而是由东映的企划和制作人部门统筹，并邀请了吉田玲子（代表作有《爆漫王。》（又译：食梦者）和《驱魔少年格雷》等脚本）成为本作前篇《玛尔斯篇》的系列构成（即总编剧），负责领导剧本团队创作全新的故事内容，因而本作的设定与原著有多处相悖。例如原著中的圣衣是以星座形态放入大型的圣衣箱中，然后分解并穿着于身上。本作则是融合到有宇宙之力的饰物状宝石“圣衣石（Cloth Stone）”当中，通过感应圣斗士的小宇宙从而获得守护星座的力量，并物质化穿着于身上。另外，由于本作邀请马越嘉彦作为总作画监督和人物设计，因此本作的画面风格充满少女作品特色，例如本作设计的圣衣画风类似紧身衣，与原作充满金属感的圣衣形态落差非常大，因而引起了不少议论。迫于压力，在由成田良美（代表作有“《光之美少女》系列”）担任系列构成的第二期“新生圣衣篇”开始，青铜圣衣的收纳型态回归到旧版的星座型态并放置于圣衣箱，青铜圣衣的外型也从紧身衣画风回归旧版的盔甲形态。

在故事中“Ω”指历代的圣斗士都未曾达到的境界，远远凌驾于第七感之上，是超越究极的终极力量，也成为了全剧成长的主线。由于前代《圣斗士星矢》太过深入民心，所以本作并没有完全独立于前作之外。前代的天马座青铜圣斗士星矢以“传说中的黄金圣斗士”身分几近贯穿整个故事（情形就像《机动战士高达 SEED DESTINY》的基拉·大和与飞鸟真）。前代的“五小强”也得以在不同时机登场。得益于前代人物的人气，尽管有着惹人非议的地方，本作的收视率还是表现得相当不俗。

圣斗士星矢 圣斗少女翔

如果说《圣斗士星矢 G》是车田正美对原著中未能详谈黄金圣斗士的过去的补完，那么车田正美对“翔”的执念，则衍化成最新的连载《圣斗士星矢 圣斗少女翔》。在车田正美的设定中，圣斗士应当是男性，女性要成为圣斗士，必须舍弃女性身分并且必须戴上面具。但作为《Champion RED》上接档《圣斗士星矢 G》的作品，女性漫画家久织千牧将历来被弱化的女圣斗士搬到了台前。

“我其实一直酝酿着关于贴身保护着圣处女雅典娜的圣斗士少女战队的构思。如果能够将与男性不同的，少女的纤细一面表现出来就好了。”车田正美将多年的构思转化成这部外传式的作品。以原著中“银河战争篇”为开端，本作的城户纱织觉悟到自己的宿命，要将蔓延到圣域的邪恶曝光于天下。此时，感觉到纷争气息的邪恶女神“厄里斯”在彗星“雷帕鲁斯（Repulse）”的引导下再次袭击地球，企图为大地带来流血混乱。为了粉碎她的野心，身为雅典娜之侍女的圣斗少女们陆续展开了激斗。《圣斗少女翔》由于是女性漫画家的作品，比起车田正美的原作在画风上多了一分细腻温婉。作品还在连载，关于圣斗士和圣斗少女的故事还将继续延续下去。

《圣斗士星矢》衍生游戏

圣斗士星矢 黄金传说

■1987 年 8 月 10 日　■机种：Family Computer
■类型：动作角色扮演　■发行商：BANDAI

《圣斗士星矢 黄金传说》可以说是圣斗士游戏的鼻祖。本作以车田正美的漫画原作和动画为基础制作，描写了原作从开头到十二宫与黄金圣斗士的战斗部分的剧情。在发售时动画版的播放进度还只是到了黄金圣斗士之战的中途。所以始作俑者教皇的真正身分并没有揭穿，游戏中还出现了未登场过的黄金圣斗士，甚至连最终大 BOSS 都是游戏原创的角色。而与教皇之间的对决，也因此保留到了后续作品《圣斗士星矢 黄金传说完结篇》之中。

这款动作角色游戏融合了横版过关、回合制战斗以及文字冒险游戏的一些元素。冒险从城镇发展到洞穴、山岳地带。玩家操作主人公星矢，在横版卷轴场景中使用拳脚清理路过的杂鱼，向 BOSS 所在地进发。遇到 BOSS 之后，就会进入回合制单挑的指令式战斗。值得一提的是，原作中的“燃烧小宇宙”设定在这款简陋不堪的初期作品中就已经有所体现。小宇宙（Cosmo）被设定为 MP，每个回合玩家要将 MP 分配到攻击、精神、防御和移动这四个能力上，从而进行战斗。如果不幸在 BOSS 战挂掉，魔铃和美穗会帮忙复活，当然了经验等数值也会受到一定的惩罚。游戏看上去没有 Game Over 的设计，但这种惩罚最后可能会导致玩家的小宇宙消耗殆尽，只好复位游戏。

顺带一提，在 FC 平台上的这两款圣斗士游戏经过了一次重制，追加了新的最强敌方角色，以全新的画面表现力，在 2003 年 7 月 31 日登陆到 BANDAI 自家的掌机平台 WonderSwan Color，这一次面市时则是名为《圣斗士星矢 黄金传说篇 Perfect Edition》。而除了这个完美版本，FC 原版后来还作为《V Jump》20 周年和 FC 游戏机 30 周年的纪念作品，被一并收录在 2013 年 11 月 7 日发售的 3DS 游戏《万代南梦宫游戏呈献 J 传奇列传》之中。足见其地位和重要程度。

圣斗士星矢 黄金传说完结篇

■1988 年 5 月 30 日　■机种：Family Computer
■类型：动作角色扮演　■发行商：BANDAI

不管是商业上的决策还是对于原作人气的照顾，前作《黄金传说》以原创内容草草收场，未能对十二宫的决战作出完整交代。因此在将近一年后便推出了续作《黄金传说完结篇》。而游戏的剧情，正是主角们为了拯救被天箭座德里密的黄金之箭射伤的雅典娜沙织，要在 12 小时内突破黄金圣斗士守卫的十二宫。

本作包括十二宫和教皇之殿，一共有 13 个关卡。不同于前作的是，玩家终于可以操作星矢以外的角色了，而且他们的能力也有所区分。数值方面除了小宇宙和生命值，还加入了第七感。在横版动作阶段依然是清理杂兵，从而积攒第七感。被杂兵打中的话会扣掉小宇宙和生命值，其中之一扣光之后就会挂掉，而角色也无法继续使用。在关卡设计方面，本作还相当注重对原作的捏他，比如有时候会要求玩家选择适当的对话选项，才能伤到敌人，有时候甚至只能选择特定角色才能正常过关。如果不熟悉原作的剧情，那么玩起来可能就会遇到麻烦了。

■完美重制版画面

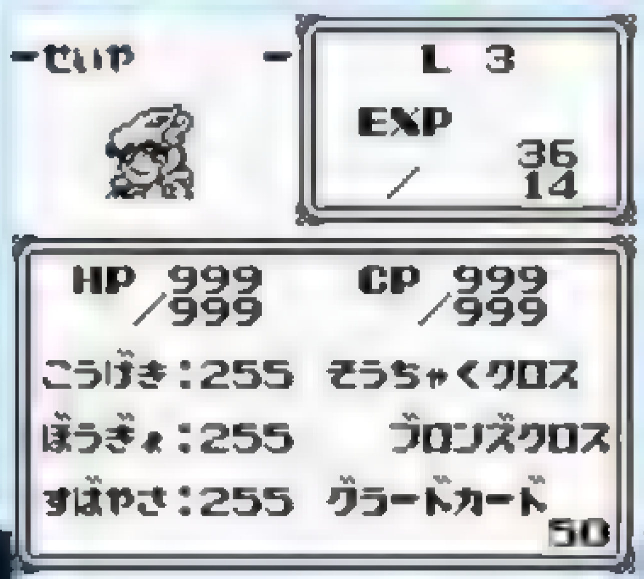
圣斗士★神圣天堂～最强的战士们～

■1992 年 11 月 13 日　■机种：Game Boy
■类型：角色扮演　■发行商：BANDAI

跟之前的圣斗士游戏不同，这是一款纯粹的角色扮演游戏，俯视地图的角度、高频率的踩地雷遇敌和排排站的回合制战斗让人联想起各种常见的传统 RPG。而游戏整个流程只有短短的三个章节，分别是银河战争篇、黄金圣斗士篇和波塞冬篇。

虽然表面上看本作跟其他 RPG 大同小异，但在一些小细节上面的谜之设定却让人莫名其妙。小宇宙在这里设定为 CP（Cosmo Point），消耗 CP 就能释放超强的必杀技，用来对付 BOSS 可以无视防御，效果拔群，可是你一定不会想要用来打路上的杂兵，因为那伤害会跟挠痒痒差不多。（大概开发组比较提倡玩家普通攻击？）另外，游戏里面没有“攻击被躲开了”之类的说法，但是有时候确实也会攻击失败。这时对话框显示的是“星矢唱起了歌——杂兵感觉不太好”，或者是“星矢道歉了——但是没有被原谅”之类的互动，但偏偏就是不用“MISS”来概括一切。

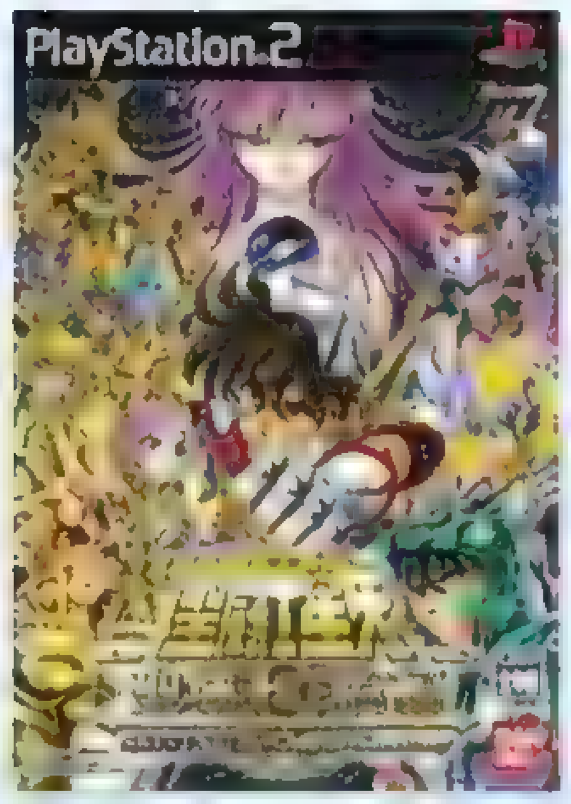
其实从 Q 版人设或者在本作的战斗指令中就能看出，这是结合 BANDAI 的实体卡牌游戏系列 CARDDASS 推出的游戏，甚至连一辉这样的角色都以卡牌的形式变成了一种召唤魔法（道具），只不过对于原作的粉丝来说，这些生硬添加的设定或许还是有些难以接受。

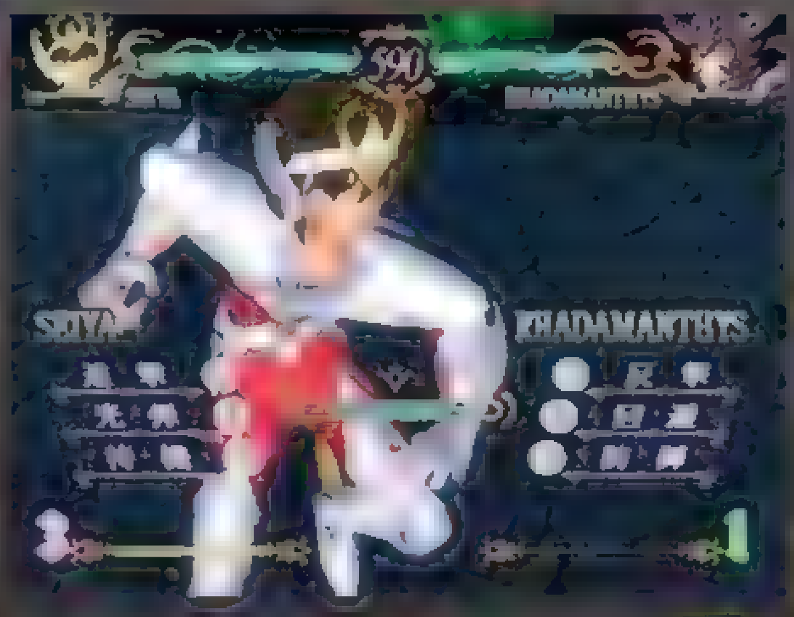


圣斗士星矢 圣域十二宫篇

■2005 年 4 月 7 日　■机种：PS2
■类型：动作　■发行商：BANDAI

从 PS2 时代开始，圣斗士游戏就专注于对战型的动作游戏，而这也是如今许多热血动漫改编游戏的首选游戏类型。在《圣斗士星矢 圣域十二宫篇》里面，除了黄金十二宫篇的故事模式对战之外，还有名为千日战争的自由对战模式，由玩家扮演教皇阻止星矢一行青铜圣斗士的幻胧魔皇拳模式，以及明显带有商品广告性质的收集品鉴赏模式“星矢的休日”。其中在故事模式里设置了和普通的对战不一样的奖励关卡，玩家要对付大批的敌人，有些类似无双，也容易让人联想起 FC 时代横版过关的部分。而对战系统对小宇宙和第七感的处理更加接近一般的蓄力爆气和必杀技，缺少了一分 FC 时代的另类。





圣斗士星矢 冥王哈迪斯十二宫篇

■2007 年 2 月 1 日　■机种：PS2
■类型：动作　■发行商：BNGI

趁着 OVA “冥王哈迪斯篇”的浪潮，BNGI 在 PS2 平台推出了以 OVA 之中的《冥王哈迪斯十二宫篇》为基础制作的游戏。游戏系统基本上沿袭了之前的《圣域十二宫篇》，但是为了追求更加高速的对战体验，在许多地方都作出了调整，比如通常的移动改为了奔跑动作。新增了街机模式“圣斗士神话”，只要不续命打倒第 12 人，就会遇到天秤座紫龙和水瓶座冰河。新的“圣斗士SMASH”系统类似 QTE，在关键时刻玩家可以选择追击、待机或者使用光弹，战斗场面对原作的再现更为细致。而过场动画中还会随着玩家游戏进度的深入而出现更多的对话选项，进而影响之后的战斗。

圣斗士星矢战记

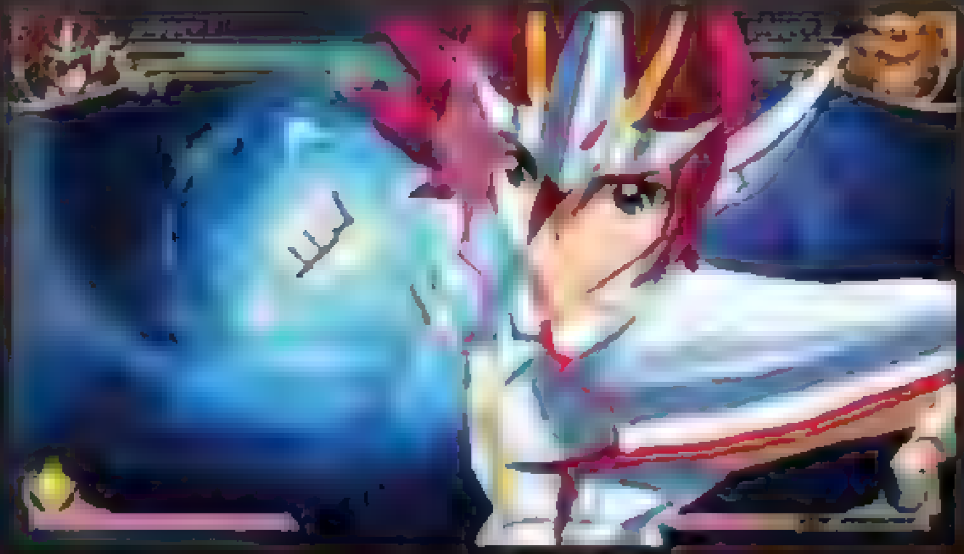
■2011 年 11 月 23 日　■机种：PS3
■类型：动作　■发行商：BANDAI

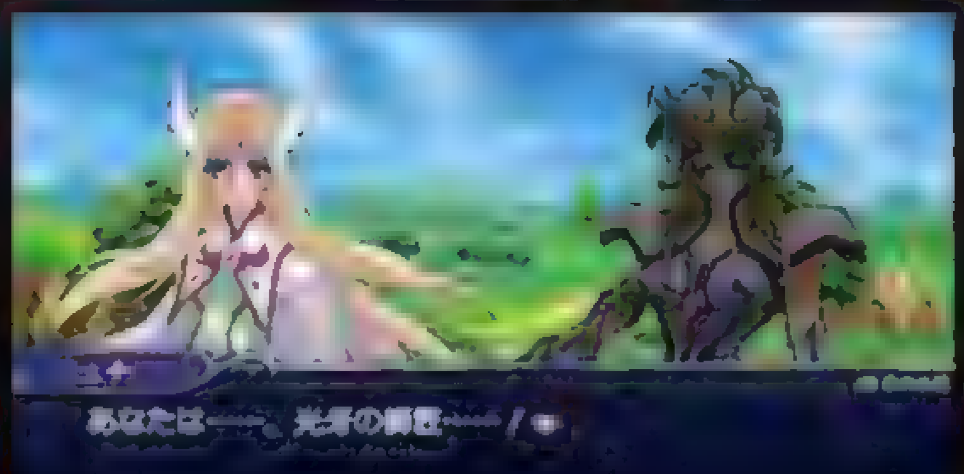
为纪念《圣斗士星矢》动画化 25 周年而制作的 PS3 游戏，入选了《周刊 Fami 通》黄金殿堂。本作不仅在画面表现力上有着较大的提升，而且玩法也从 PS2 的对战向无双倾斜。在任务模式中，玩家也可以双人合作。小宇宙的设定在本作相当于技能加点（CP）系统，通过装备技能，能够强化角色各方面的能力。游戏剧情以动画的《圣域十二宫篇》为主线而展开，但是也通过各种 DLC 加入了暗黑圣斗士、海斗士以及穿上了奥丁之袍的星矢等《圣域十二宫篇》里面并未登场的角色。其中暗黑圣斗士虽然在原作里已经被干掉了，但在这款游戏里面以中 BOSS 的身分出现，设定上也是跟原作和动画版不相同的人物，甚至还有 3 个原创的暗黑圣斗士登场。

圣斗士星矢 Ω 究极小宇宙

■2012 年 11 月 29 日 ■机种：PSP
■类型：动作 ■发行商：BNGI

这款掌机平台的作品，是配合新的原创动画《圣斗士星矢 Ω》推出的对战型动作游戏。虽然一对一的战斗系统貌似格斗游戏，但是实际上没有非常严谨的诸如上中下段拳脚之类的格斗游戏系统，而主要是通过攻防时积累的小宇宙能量来释放必杀技。同时游戏对圣衣破坏也有表现，通过破坏对方的圣衣，可以降低其防御力。本作的原创故事围绕争夺“Aqua Drop”力量的设定，剧情演出以文字冒险游戏的 2D 立绘和对话框的形式展开。当玩家完成所有章节之后，还会出现揭露斗争背后真相的原创桥段。





圣斗士星矢 勇士

■2013 年 10 月 17 日 ■机种：PS3
■类型：动作 ■发行商：BANDAI

与上一款 PSP 游戏以及两年前发售的 PS3 作品《圣斗士星矢战记》不一样的是，《圣斗士星矢勇士》再次回归到车田正美原作的版本，并且将“波塞冬篇”和“哈迪斯篇”也一并收录。本作的玩法依然是爆发小宇宙释放必杀技的类似格斗的动作游戏，但在角色方面则是进行了大幅追加，有着 50 多名可选人物，号称是史上最大的圣斗士参战规模。而且在画面渲染的方式上比起前作的 CG 风格，这次更接近于动画风格的卡通渲染，因此游戏中大量的必杀技演出也比以往的游戏作品显得更加忠实于《圣斗士星矢》原作，足以让粉丝们感动不已。

圣斗士星矢 Online 天猛复生

■最新资料片《天猛复生》现已公测 ■机种：PC
■类型：在线角色扮演 ■发行商：完美世界

《圣斗士星矢 Online》可以说是离国内玩家最近的一款圣斗士游戏。这是由集英社和 SEGA 正版授权，并由原作者车田正美全程监修的 F2P 制 MMORPG。负责开发和运营的，则是国内知名网游开发和运营商完美世界。不同于日本家用机游戏以对战或单机 RPG 为主的游戏类型，这款圣斗士网游胜在大而全。原作中的星矢、紫龙、冰河、瞬、一辉等青铜圣斗士，以及魔铃、奥路菲等白银圣斗士和童虎、史昂、修罗、撒加等黄金圣斗士都将在游戏内逐一登场，而且原著的经典桥段也能在本作中回顾。作为一款典型的 MMORPG，职业系统以各星座命名，且被赋予了特色鲜明的战术能力和作战特长。比如天马座擅长爆发输出，在近身战斗的同时能对队友进行激励，自身速度比起其他职业更为优越。至于圣衣，则是成为了可以收集的装备系统，其对原作圣衣设计的还原度也相当不错。其他像是将十二宫与副本系统融合之类的要素，都让圣斗士这一题材在游戏领域焕发了新的色彩。

结语

我没有提到的是，1985 年同样是笔者出生的年份，不知不觉间，圣斗士已经陪伴了我们三十年的时光，车田正美也从当年刚过而立的壮年变成了年逾花甲的大叔。我们也从当初的小孩迈入了人生的另一个阶段。

在 2014 年，在车田正美踏入画坛四十周年之际，多方联合举办了名为“热血画道 40 周年”纪念活动。除了展览、纪念会、新作发布之外，车田正美更是亲自担任制作总指挥，自 2004 年推出的《圣斗士星矢：天界篇序章》后，时隔十年终于推出了第五部作品《圣斗士星矢：圣域传说》。首次以 3D 动画的形式全新演绎了十二宫篇波澜壮阔的故事，给人耳目一新的感觉。当我在荧幕上看到活泼灵动的星矢、古板坚定的紫龙、温柔体贴的瞬、外冷内热的冰河和狂拽酷炫的一辉，那种新鲜却亲切的感觉一如我们当年从漫画上、电视上看到的那样。

值得纪念的时光并没有因为 2015 年的到来而却步，《圣斗士星矢》三十周年纪念活动也随即在今年展开。纪念性新作——《圣斗士星矢 黄金魂》，即将在不久之后的 4 月 11 日上映。在叹息之墙前留下壮烈一幕的十二黄金圣斗士又将重新活跃于幕前。

匆匆数十年仿似一场梦。醒来，那些熟悉的人物依旧在我们眼前，谱写着新的故事；原来，时光可变，惟有那份纯真的感动，依然历久如新。

Disney

BIG HERO 6

特别企划 SPECIAL FEATURE

文 稀饭 美编 小瑟

偏问英雄何处来

《超能陆战队》起源探秘

《冰雪奇缘》在2013年横扫整个动画电影界，人气与品质都显得无人能敌，站在观众的角度，实在很难想象在仅仅一年之后，迪士尼动画工作室竟然可以再一次震撼观众们的视觉和心灵，而帮助他们达成这个成就的，就是《超能陆战队》(Big Hero 6)。这部动画电影的原作是在漫威旗下连载的漫画，题材也是近年非常流行的超级英雄，可以说是抓准了时代的趋势，不过就算再有天时地利人和，如果本身没有过硬的素质，一部动画电影也是无法得到观众的交口称赞和喜爱的，所以《超能陆战队》的流行，就是对其品质最好的肯定。而随着本片2015年终于在国内上映，又再次在社交媒体上掀起了一股新的热潮。

那么作为《超能陆战队》创意来源的原作又是一部怎么样的漫画？本期特别企划，就让我们来探究一下这部热门电影动画原作的来龙去脉吧。

《超能陆战队》起源

《超能陆战队》在剧情上延续了迪士尼的风格，是一个关于亲情、友情还有成长的故事，同时又有着超级英雄主题中常见的正邪对立和勇气以及牺牲等元素，是一部适合各种年龄层次观众欣赏的作品。那么作为其灵感来源的漫画原作又是一个怎么样的故事呢?

东瀛英豪

漫威旗下的英雄故事虽然主要发生地点是在美国的纽约，不过描述其他国家地区英雄的漫画作品总是不时出现，1983 年漫威推出了以加拿大英雄组织“阿尔法战队”为主角的漫画，取得了一定程度上的成功，而当这部漫画在 1997 年推出全新系列的连载时，漫威甚至打算用其引入另外一队来自日本地区的英雄组合。不过或许是最后发现这个组合有着独特的魅力，漫威干脆跳过了这个阶段，让其单独上市发售。于是在 1998 年的 9 月，《Big Hero 6》正式上市，为了与电影区分，这里笔者就暂时将其译为《六大英豪》吧。

原始版本的《六大英豪》当中，这个组织里的英雄都是被日本政府秘密招募，为了应对各种超级反派引发的危机而行动。随着故事发展，队伍中的成员也发生了变化，不过人数上仍然维持着六人，以符合队伍的名字，下面就让我们来看看他们都是谁。

▲《六大英豪》第一期连载，为了提升吸引力，作为知名英雄的阳炎名字还被加在了连载标题前。

银武士（Silver Samurai）

有看过电影《金刚狼前传 2》的读者应该都记得，故事当中出现了一位大反派“银武士”，而这位反派的原型，就是六大英豪的其中一位成员。

银武士的原名是“原田剑一郎”（Harada Kenichirō），他是日本黑帮枭雄矢志田信玄（Yashida Shingen）的私生子，而且还是一个变种人，能够在物品上产生一道超光速粒子力场，从而让其产生惊人的破坏力。

因为父亲信玄是位剑道高手，剑一郎也修习了剑术，而且靠着自己的特殊能力成为了一个极其强大的职业罪犯和雇佣兵。这世上能够挡住他斩击的东西并不多，但覆盖了金刚狼全身骨骼的亚德曼钢是其中之一，所以金刚狼和银武士两人曾多番交手。

不过尽管有着不太光彩的过去，银武士的身分更类似于亦正亦邪的反英雄，所以他和算是死敌的金刚狼互相尊重，在接手自己父亲的黑道组织后更多地以一位极道领袖的身份活动。

当日本政府亟需一个超级英雄组织时，他们找到了在这个领域已经有着丰富经验的银武士，将他选为了队伍当中的战场指挥官。

或许是考虑到银武士已经在《金刚狼前传 2》当中登过场，而且本身的复杂背景也并不适合放到一部大众化的电影当中，加上其版权仍然为二十一世纪福克斯所有，所以银武士并没有被选入到《超能陆战队》的角色阵容当中。

▲阳炎的常规造型。

阳炎（Sunfire）

原名为吉田四郎（Yoshida Shirō）的阳炎是一位变种人，拥有吸收太阳辐射并将其转换为高温等离子状态的能力，通过这种能力，阳炎可以实现多种行动方式，包括利用等离子与空气接触后产生的燃烧效果实现飞行、喷射火焰、产生辐射甚至是引发爆炸等等。

▲除了漫画之外，阳炎在电子游戏《X战警传奇Ⅱ 天启崛起》当中也有登场。

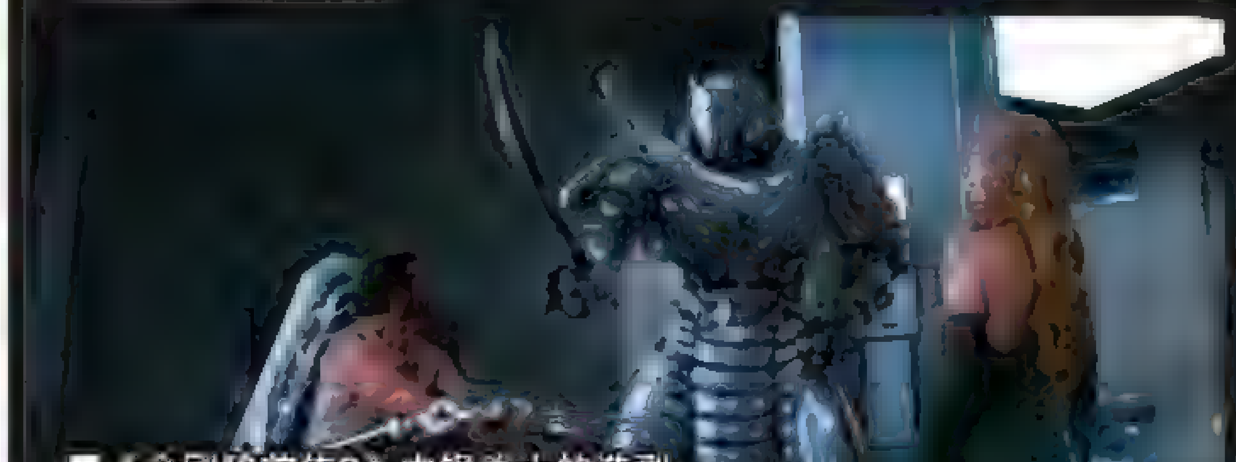
因为他的能力非常强大，又曾经是 X 战警的成员，加上在日本地区知名度相当高，所以被选为了六大英豪的成员。但是阳炎并没有在队伍当中停留太长时间，很快又因为需要回应 X 教授的请求，而离开了这个团队。

■地球295版本的阳炎，造型上已经看不出任何东方人的特征，所以脑袋上还特意添了一个日本国旗标志以强调其国籍。

鉴于变种人的身分和操纵日光能量的能力过于霸道强大，而且版权同样被二十一世纪福克斯掌握在手中，所以阳炎同样没有被选入到《超能陆战队》的角色阵容当中，不过其火焰能力被一定程度上应用在了弗雷德的三眼怪物战衣上。在目前流行的翻译版本当中，Sunfire 除了“阳炎”之外也被翻译成“太阳火”，指的是同一个角色。

■银武士与Baymax对峙的场面。

■银武士的常规造型，具体的形象在不同画师手下有着不同的变化。


■《金刚狼前传2》中银武士的造型。

GoGo速美子（GoGo Tomago）

在六大英豪成立之初就加入到队伍当中的GoGo速美子原名“田中丽子”（Tanaka Leiko），从小在街头长大，很快就加入了暴走族，成为了一名飞车党，自然也涉身到了黑帮活动当中。在18岁的时候，她就因为抢劫而入狱，却得到了一次提前出狱的机会，前提是她要作为测试员参加一款强化战斗服的试验。这套强化战斗服的名字就是“GoGo速美子”，原名“GoGo Tomago”得名于其运作时产生的球状形态非常像一枚鸡蛋，但是这名字本身是一个误译，因为日语当中鸡蛋的罗马音拼写应该是“Tamago”，所以这里将使用港版《超能陆战队》中的角色译名“GoGo速美子”。

▲速美子在漫画当中的造型，战服的整体造型其实和《超能陆战队》当中的版本很像。

当日本政府准备组建超级英雄团队时，能够驾驭战斗服的速美子也被选为团队的成员，主要原因在于她如果不服从命令，就会被送回监狱，这令她比起其他英雄都要更好操纵。

因为出身经历的关系，速美子是个冲动派，也非常不懂得如何跟别人相处，在刚加入队伍的时候和几乎每一个成员都产生过冲突，但她也是个勇气与顽强兼备的女子，在彼此熟悉之后，她成为了六大英豪团队当中的优秀成员。

《超能陆战队》当中，速美子是跟原作角色相似度最高的角色之一，她的性格被一定程度上柔化了，但是无论是爱好——制作磁悬浮轮胎自行车、外貌——短发与便于行动的装束还是战斗服的能力——高速移动都和原作比较类似。也因为如此，在国内的电影版当中，速美子得到了一个非常有侠客风范的传神译名——神行御姐。

■《超能陆战队》版的战甲造型，神行御姐整体服装保持了漫画当中的蛋黄色调和红点元素，不过加入了磁盘轮胎这个令人想起《创战纪》的新配件。

►电影中名字被简化为GoGo的速美子造型比起原版漫画还要更酷一点，但是卡通式的大头让她带上了一点萌感。

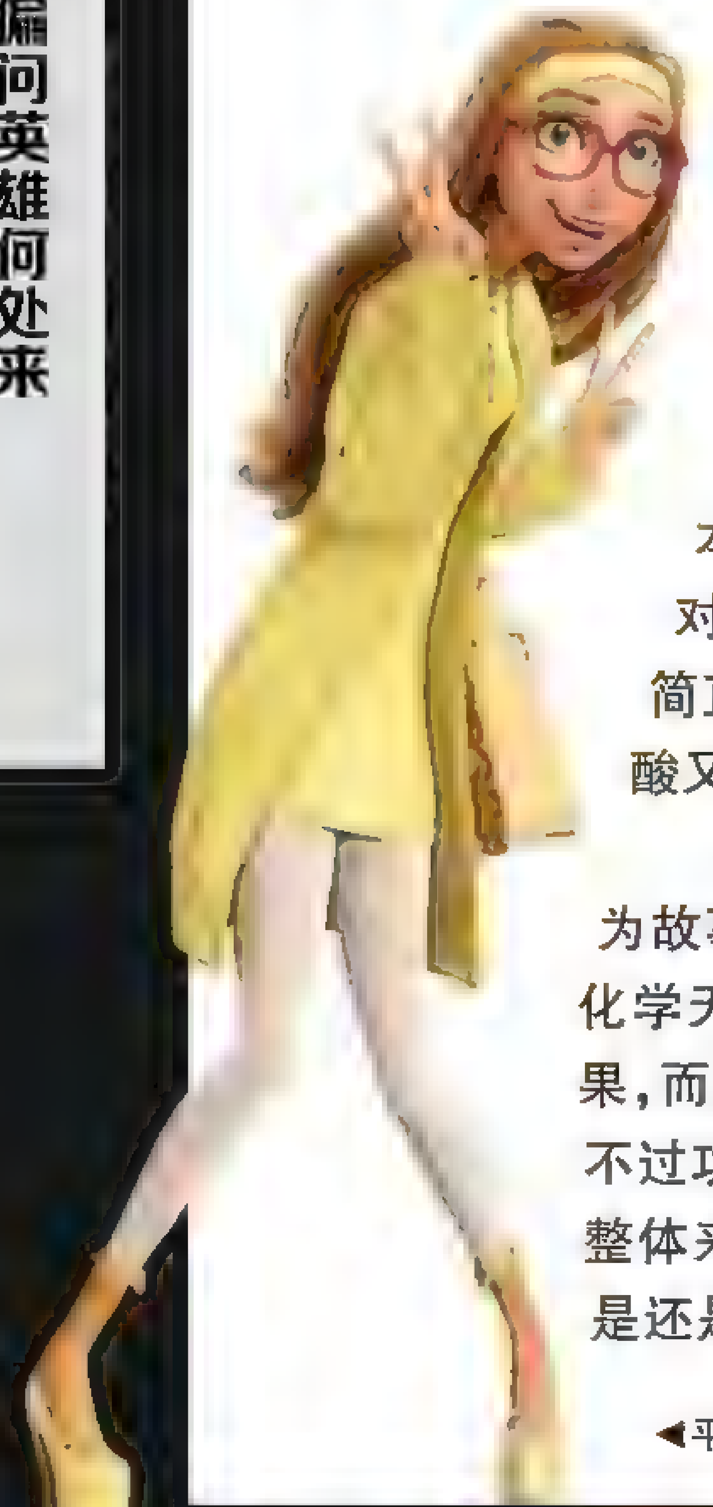
哈妮柠檬（Honey Lemon）

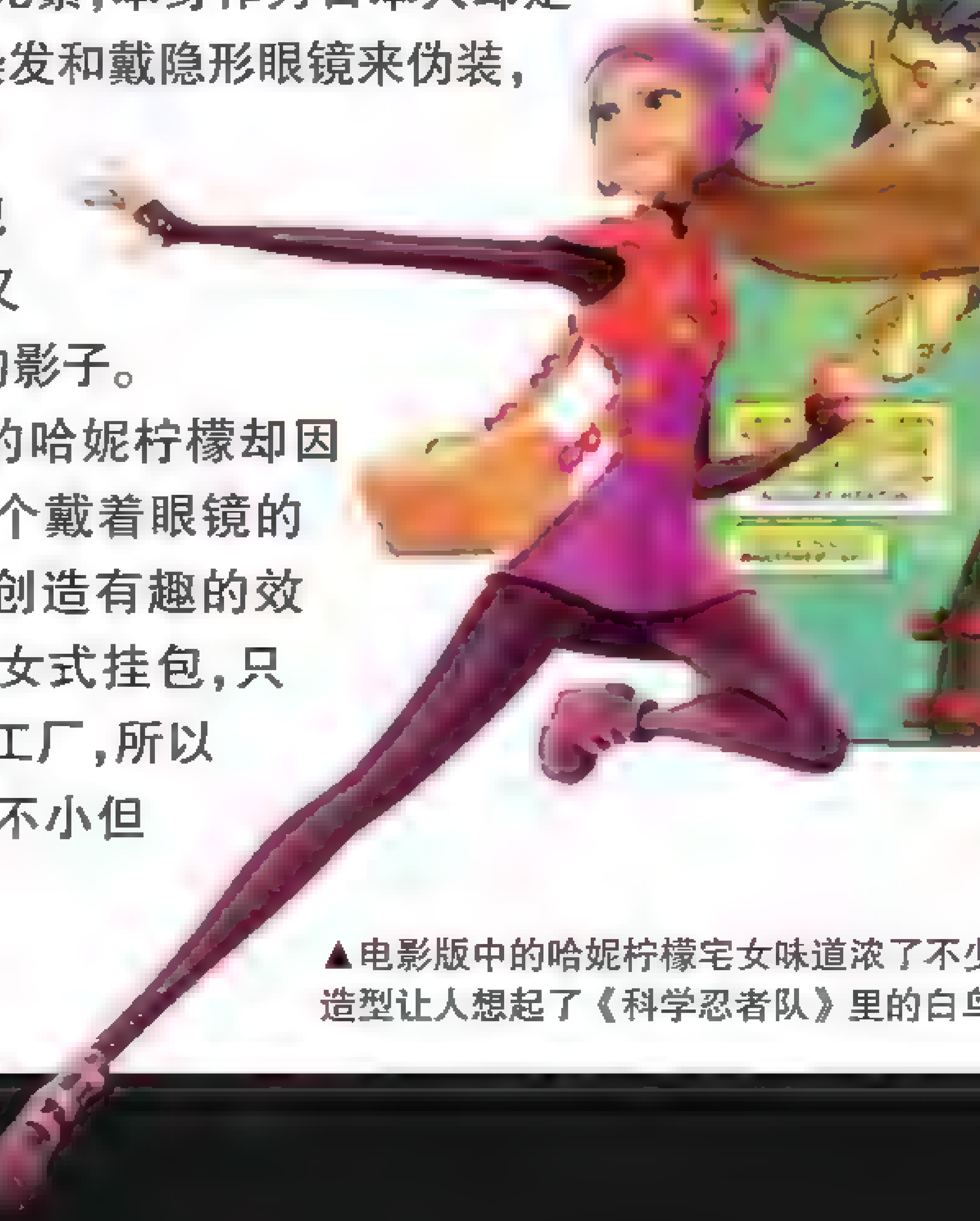
在六大英豪这个团队当中，哈妮柠檬是惟一一位有着官方身分的特工，她的真实姓名是“宫崎蓝子”（Miyazaki Aiko），在被招募为一位秘密特工之前是东京理科大学的高材生，因为有着集高智商和优秀外貌条件与一身的特点，所以最后被训练成了一位身手高明的特务。在她所属的团队的一次任务当中，获得了一个小型的虫洞，其内部能够通往一个未知的次元，在蓝子的建议之下，这个虫洞被放置在了一个看起来不起眼的女式挂包当中，通过添加其他先进的高科技元素，还有对“蚁人”汉克·皮姆所发明的“皮姆粒子”（能够让物体变大和缩小）的应用，这个女式挂包变成了一个能够放入任意尺寸物品的携带装备。而在应政府的任命加入到了六大豪侠团队中后，蓝子也为自己选择了一个代号，那就是“哈妮柠檬”，字面直译就是“蜜糖柠檬”。

哈妮柠檬身上有着非常多的日本动漫元素，本身作为日本人却是一副金发蓝眼的欧美人的造型（实际上是通过染发和戴隐形眼镜来伪装，本身是黑发棕眼）就非常符合日本动漫作品中对于女特工的印象，而身上什么都能装的挂包简直就是机器猫身上的百宝袋，至于其听起来又酸又甜的代号也有着永井豪代表作《甜心战士》的影子。

在《超能陆战队》中，看似最符合故事背景的哈妮柠檬却因为故事本身定位的需要，从一位女特工变成了一个戴着眼镜的化学天才美少女，擅长应用各种物质之间的反应创造有趣的效果，而她的超级英雄服装当中也的确包含了一个女式挂包，只不过功能变成了一个快速生成化学物质的迷你化工厂，所以整体来说她的变化和速美子比较类似，改造幅度不小但是还是能看出原作角色影子。

▲担任着“队花”角色的哈妮柠檬在穿着上也非常服务观众。


◄平常的哈妮柠檬充满了乐天感。


▲电影版中的哈妮柠檬宅女味道浓了不少，服装设计上则要相对保守一些，头盔和裙子的造型让人想起了《科学忍者队》里的白鸟珍。

高千穗宏（Takachiho Hiro）

2岁就开始上读前班的高千穗宏是个世上罕见的天才，他是企业家高千穗留雄的儿子，从小在优越的生活环境当中长大，要不是因为父亲早逝而令他的童年生活有所缺陷，高千穗宏简直可以说是典型的天之骄子。

为了填充父亲在自己生活中的位置，高千穗宏利用自己的聪明才智创造了“Baymax”（鉴于《超能陆战队》三个华语地区版本的译名都不太适合用在漫画原作上，本文中将使用英文原名），一个利用生物学、物理学和机械工程学创造的人工生命体。

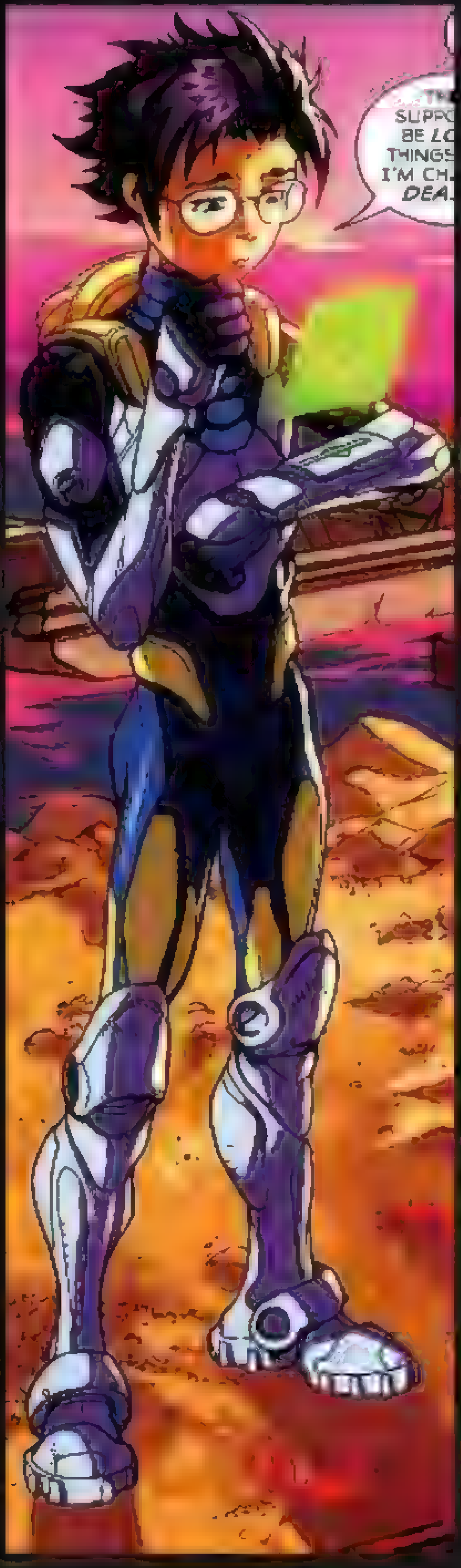
因为看中了他的过人智慧，银武士在受命组建六大英豪的时候曾经前去与高千穗宏的母亲高千穗真惠美（Takachiho Maemi）接触，但爱子心切的高惠美拒绝了银武士的提议。其后银武士甚至找上了宏本人，可是提案仍然遭到了拒绝，就算只有13岁，满脑子奇思妙想的宏实在没有感到六大豪杰的队伍阵容对他来说有多大吸引力。

但随着真惠美被一个强大的反派“Everwraith”所绑架，高千穗宏不得不带着Baymax加入到六大豪杰的队伍当中，并在随后遇到了自己的偶像——变种人英雄阳炎，这也构成了他加入队伍的动机。

在危机解决后，宏成为了六大豪杰的常驻成员，依靠自己过人的智商出谋划策，而在阳炎和银武士陆续离队后，宏就成为了这个团队真正意义上的领袖。

在电影《超能陆战队》当中，宏成为了真正意义上的主角，不过他的姓氏变成了滨田（Hamada），而且有了一位发明了大白（Baymax）的哥哥滨田正（Hamada Tadashi），家庭状况方面则从父亲早逝变成了父母双亡，由卡斯阿姨抚养他长大。另外一个比较重要的地方则是宏年纪比漫画原作中还要小，而且没有近视的毛病。

在国内上映的《超能陆战队》中，因为中日关系的微妙状态，所有和日本元素有关的内容在翻译上都进行了改造，作为主角的滨田宏被直接翻译成了小宏，哥哥则采用其英文名“Teddy”的中文译名“泰迪”。



■小宏的哥哥泰迪是电影中原创的角色，却承担了一个非常重要的剧情任务，就是创造出大白。

■《超能陆战队》中小宏的战斗服和日常服造型，和漫画版比起来战斗服的功能更为单一，基本就只有防护和操纵大白飞行的功能。

◀漫画中高千穗宏的造型，身穿飞行护甲，本身没有太大的战斗力，却是队伍当中一等一的谋士。

▶在六大英豪没有需要出动的时候，高千穗宏会以学生的身分继续自己的学业，这一点设定也很有日本动漫的味道。

▲漫画中Baymax的三种形态。

▲在《超能陆战队》规划初期，忠于漫画造型的高千穗宏和Baymax人设也曾被纳入考虑之中。

▲大白的拥抱是本片当中最温暖人心的桥段之一，注意左边的时钟上面有个融合了铁人28号造型和假面骑士变身动作元素的小彩蛋。

▲电影动画中大白的寻常造型和穿上战甲后的造型，其中战甲通过巧妙的头部遮盖，来让大白的表情变得威严起来，不过在实际电影当中它的神情还是萌萌哒。

Baymax

在高千穗宏最初的计划当中，Baymax被设计为他的私人保镖、管家和司机，不过其后因为宏的父亲不幸去世，这个年幼的天才进行了一次很大胆的实验，就是把自己父亲的思维编码植入到了Baymax的系统当中。于是，某种程度上来说，高千穗留雄通过这种方式在儿子的发明当中重生了。

因为有着留雄的记忆，Baymax也有着其生前的感情联系，他很快和宏成为了最好的朋友，某种程度上也填充了宏原本缺失的父爱需求，甚至还能感觉到自己对于宏的母亲真惠美的思念。不过他和宏商量之后，都决定先不把这个秘密告诉真惠美，以免她难以承受这个残酷的真相。

Baymax本身就是为了护卫而设计，所以随着宏一起加入六大豪杰的他有着非常强大的战斗力。他的通常形态是一个穿着人类服装的壮汉，是为了不引起过多的注意并维持宏的日常生活平稳而设计，而在战斗当中，他可以变为强调力量和抗打击能力的“战龙形态”（Battle-Dragon），也可以变为强调机动能力的“机甲形态”（Action-Mecha）。他内置了空手道、截拳道、拳击和咏春的战斗程序，还能够扫描环境并监听通讯，甚至能够连上日本自卫队和宏自己建设的私人网络，可以说是六大豪杰里最为有价值的成员之一。

到了动画电影当中，Baymax受到的改动幅度之大可谓是面目全非的级别，他成为了一个医用护理机器人，除了身体中央的骨架，基本上是由外层的胶膜与空气构成自己的躯干，在受到小宏的改造之前，根本就没有战斗能力。根据它的这个萌萌的新形象，港台和国内的电影版本都纷纷采用了音译或意译的名字，台版的是音译的“杯面”（蝙蝠侠？），港版是根据其功能翻译的“医神”（发音和香港歌手陈奕迅的英文名“Eason”很接近），内地版本则是大家熟悉的外貌描述式译名“大白”（输入法对应的颜文字是“（●—●）”）。

▲使用黑白风格表现的檀武士，能让人迅速感觉到其身上的戾气

檀武士（Ebon Samurai）

▲檀武士的造型。

作为天皇护卫队的成员，警视厅清（Keishicho Kioshi，姓氏按发音只能翻译为警视厅，不过在英文姓名写法当中这个名字是 Kioshi Keishicho，直接读起来可以读作"清警长"）在一次恐怖组织九头蛇针对天皇发动的刺杀当中，为了保护天皇而丧生，夺去他生命的人，就是当时受雇于九头蛇的银武士。

随后清的灵魂坠入黄泉之国，被邪神天津瓮星所诱惑，许诺让他还魂人世，向银武士寻仇。不过复活后的清却发现自己被困在了一个令其非常痛苦的躯壳中，他穿着一套按照银武士外观用黑檀木打造的盔甲，手持的利剑也被邪灵入侵，时常在提醒着他亏欠着天津瓮星的债。他成为了檀武士，一个为了复仇而化身为银武士镜像的鬼魂。

为了结束这种折磨人的状态，他前去寻找据闻加入了六大英豪的银武士，却得知当时银武士已经丧生，失意之下便暂时与六大豪杰一起行动，因为作为一个复仇之灵他根本就失去了行动的意义。但随着他得知银武士有可能还活着，便迅速离开了六大豪杰团队。

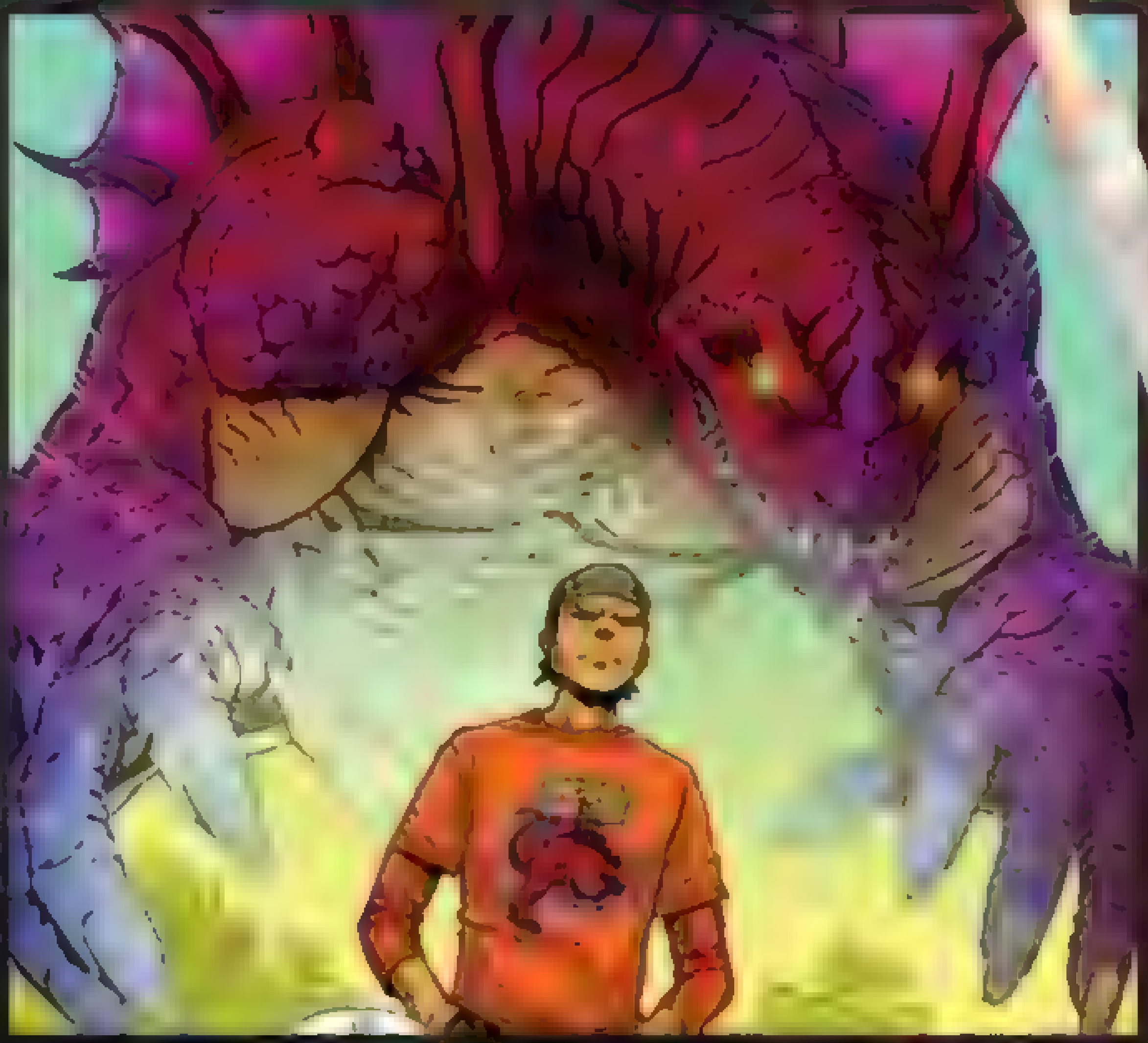
鉴于其加入队伍时的偶然性和身为亡灵的特点，檀武士并不是一个非常适合《超能陆战队》的角色，没有入选自然也是非常合理的。

弗斯拉（Fredzilla）

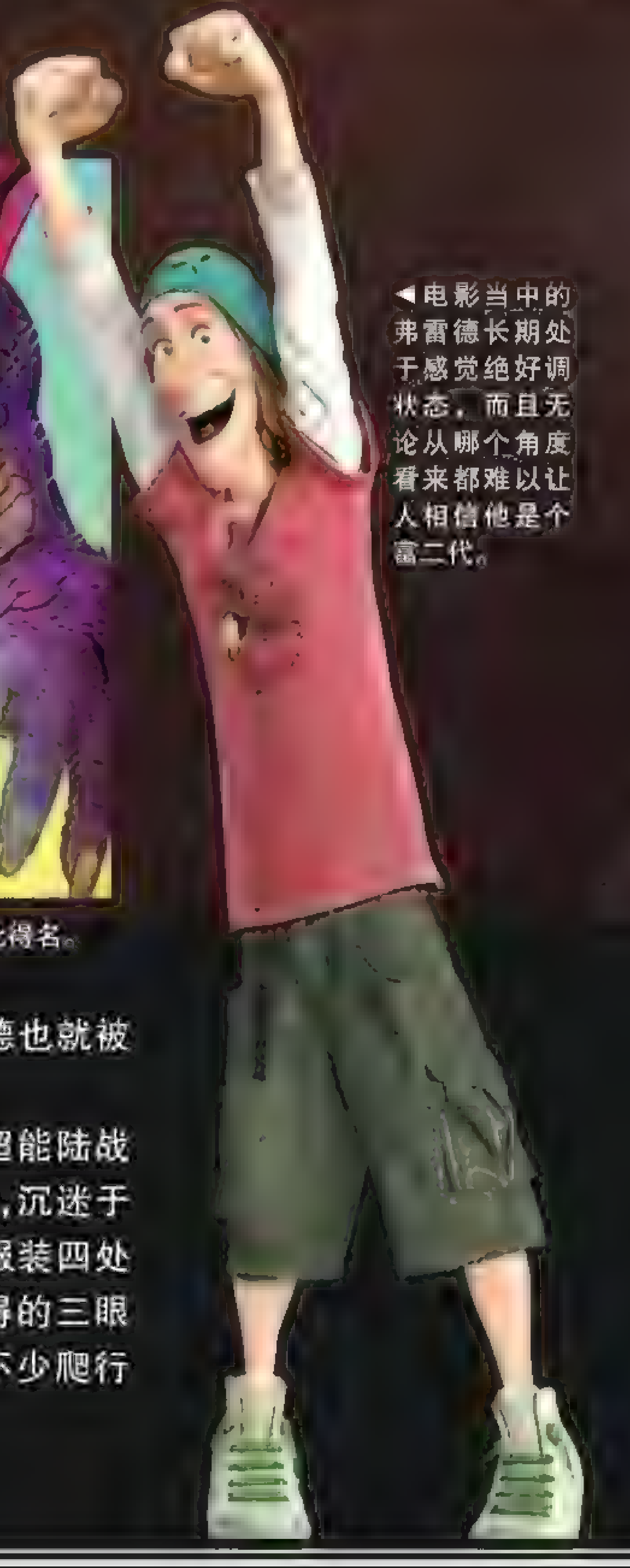
真名为弗雷德（Fred），是一位阿伊努人（Ainu），也就是日本北方地区的原住民。他在很小的时候就被神盾局（S.H.I.E.L.D.）带到了日本地区的秘密基地当中，并且在那里渡过了自己大部分的童年生涯。

为什么要把弗雷德关在秘密基地里？因为他可以通过自己的意志召唤出一只巨大怪兽的实体影像，像是一个光环般地悬浮在他身周，他可以利用其进行战斗。因为这个怪物的形象非常类似于日本怪兽电影中的代表性角色"哥斯拉"（Godzilla），所以弗雷德也就被取了一个融合了他名字在里面的外号：弗斯拉。

和寿司无疆有点类似，因为角色背景相对较少，弗雷德在《超能陆战队》当中的角色背景也得到了扩展和改写，成为了一个富家少爷，沉迷于超级英雄漫画和怪兽电影，自己则专长于扮演吉祥物，穿着怪兽服装四处走。他的这种爱好暗合了原作当中角色的能力特征，随后他获得的三眼怪兽战斗服则干脆融合了吉祥物服装和怪兽的要素，还加入了不少爬行类动物的特点，能够喷火的特点也和哥斯拉有吻合之处。



▲弗雷德在漫画中召唤它的"背后灵"，弗斯拉正是因此得名。



◀电影当中的弗雷德长期处于感觉绝好调状态，而且无论从哪个角度看来都难以让人相信他是个富二代。

▲动画电影当中弗雷德的战服非常有想象力，把操纵者的脑袋伪装成了第三只眼睛，营造出了虚假的怪物身体结构。

电影趣闻

除了精彩的剧情，《超能陆战队》还有一些有趣的彩蛋，鉴于篇幅所限，无法全部刊登，所以只能挑选一些有趣的彩蛋跟大家分享一下。

英雄老爸

弗雷德那么喜欢超级英雄和怪兽是有原因的，因为他的老爸就是一位曾经闻名世界的超级英雄，只是已经处于退休状态，他的就是——斯坦·李（Stan Lee）！好吧，这个说法不太准确，实际上只是弗雷德的老爸由漫威大名鼎鼎的前总编剧斯坦·李配音，他在电影最后隐藏的彩蛋当中登场，弗雷德也是在这个彩蛋剧情当中，发现了自己老爸也曾是个超级英雄的秘密。当然他老爸也的确长得和斯坦·李有个 9.5 分相似就是了。

▲弗雷德家油画当中的合家照，他老爸怎么看都是年轻了个20来岁左右的斯坦·李。

致敬龙猫

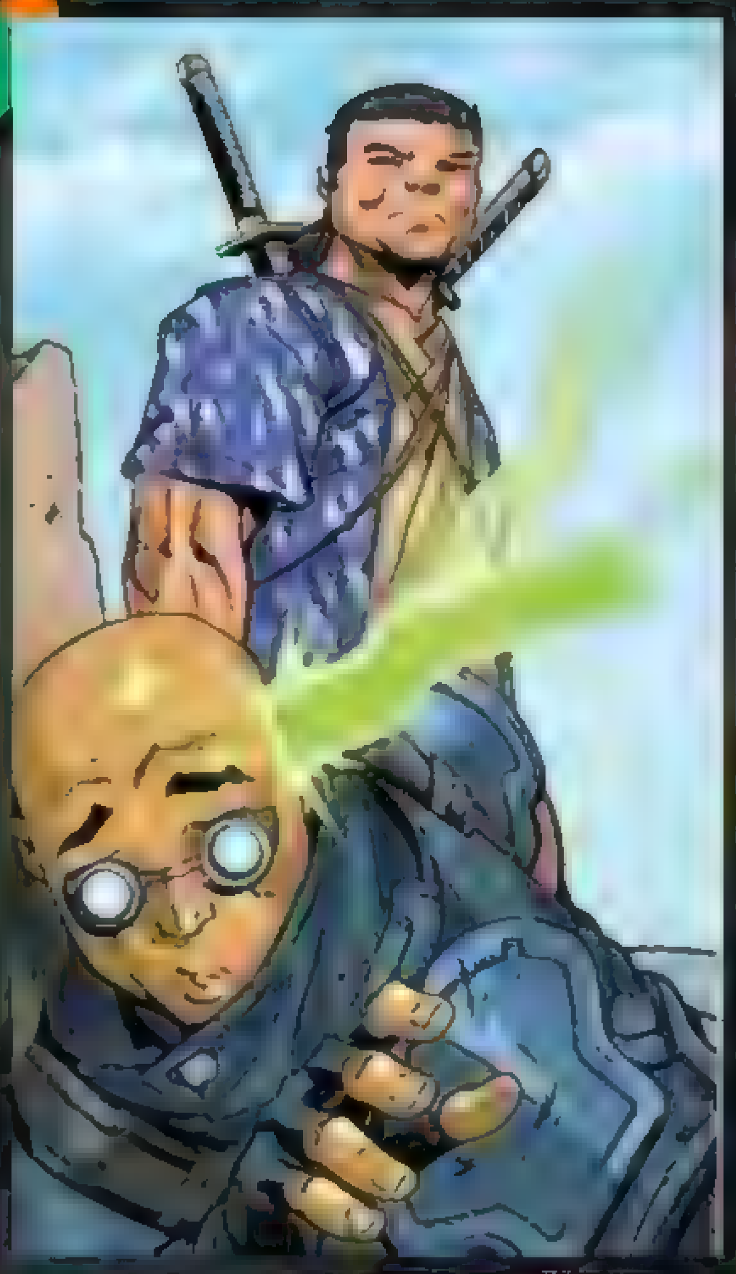
虽然是一部纯粹的美式动画，但是既然本片是以充满日本元素的《六大英豪》改编而来，自然也少不了对日本动画的参考。迪士尼动画工作室的人物设计师 Jin Kim 就为本片画了一张向《龙猫》致敬的作品，用经典的《龙猫》海报构图画出了小宏和大白在雨中并肩站的场面。同时迪士尼动画工作室也曾提到过，大白胖胖的体型就参考自龙猫。

▲电影当中芥末无疆的战甲造型。

芥末无疆(Wasabi-No-Ginger)

真名不祥的芥末无疆是在檀武士之后，作为真正的新成员加入到六大豪杰当中，他也是一位武士，但不像是银武士这么正统，而是擅长使用双刀流，而且还懂得运用“气”这种力量来帮助自己作战。因为他同时也是一位厨师，所以他往往把气凝聚成一把寿司刀的形状。

关于芥末无疆的背景在漫画里介绍得并不多，但得益于这种优势，迪士尼动画工作室也能够在其身上展开更丰富的想象。于是在动画里，芥末无疆变成了一个明显是处女座的黑人，极度喜欢工整，比较神经质，最喜欢研究激光切割，最后获得的盔甲也是能够在手上生成两把激光刀刃的切割战甲。从造型上来说，双刀算是还原了芥末无疆原作当中的战斗方式，激光构成的刀刃也算是和用气塑造出寿司刀形成了一定的呼应。



▲漫画中芥末无疆用气凝聚成的寿司刀制服了敌人。

▲阳火的造型和阳炎非常类似。

阳火(Sunpyre)

本名吉田灵优(Yoshida Reyu)，光是从姓氏和作为超级英雄的代号中大部分读者都可以猜到她就是阳炎——吉田四郎的亲人，事实上他们是双胞胎，母亲在怀着两人时遭受到了核辐射，于是两人都变成了拥有操纵高温离子能力的变种人。但是这一位阳火并没有加入到六大豪侠之中，而是在和X战警进行活动时，不幸在一次阴谋里死在了魔形女手上。

而成为了六大豪杰成员的阳火来自于另外一个维度，她原本是微观宇宙中一个星球上的公主，挂包中有着虫洞的哈妮柠檬意外地把她拉到了六大豪杰所处的世界当中，于是阳火错以为哈妮柠檬是一位召唤她的女神，对她崇拜不已，并加入到了六大豪杰当中。从功能上来说，微观宇宙的阳火和檀武士有点相像，都只是用来填充阳炎和银武士离开后在队伍中产生的空缺，很快，她就在队伍成员的帮助下回到自己的世界当中，夺回了自己的王座。

同样地，因为背景过于复杂，阳火最后也没有被选入到《超能陆战队》的角色阵容当中。

◀阳火作为六大豪杰的成员接受媒体的报导。

◀平常生活当中的芥末无疆看起来五大三粗，实际上心思细腻。

▲小宏和大白在这张致敬海报中的造型毫无违和感，和《龙猫》本身的氛围搭配得相当不错。

铃铛脸

大白的脸被当做是本片的标志性符号而广为流传，那么到底这个(●—●)造型的灵感是来自于哪里？其实就是日式的铃铛，其下方的出声口就是两边各有一个孔，中央用一条细线连接。因为这样极简主义风格的脸无法产生出复杂的表情，所以大白会用眨眼和丰富的身体动作来表达自己的想法，配合上有点笨拙的白胖身体，有种说不出的呆萌。

▲大白那明明是极简主义的脸却有着令人讶异的高辨识度，当然本质上属于面无表情的特点也被观众们拿来开涮，例如这张大白表情辨识图恶搞程度和《暮光之城》女主克里斯汀·斯图尔特表情辨识图有得一拼。

多边小说 美利坚式解读角度的和风狂想——忍者杀手

《忍者杀手》据说由美国作家 Bradley Bond 与 Philip Ninj@ Morzez 一起创作而成，题材却是日式的忍者打斗，所以不要说从日本人角度，哪怕是以一个稍微接触过动漫和忍者文化的中国人角度看来都透着一股“大哥你真的知道自己在写什么吗?！”的味道。

事实上这东西也的确不是正儿八经的忍者题材小说，正式的风格定名是赛博朋克·忍者格斗小说，两位美国作者的发表途径已经不可查，甚至有可能并非真的存在，倒是两位译者本兑有以及杉**ライカ**算是有据可查的真实人物，这两人在日本 Twitter 上发表了《忍者杀手》的日文翻译版，立刻获得了大量的关注，并最终在 2012 被角川书店旗下的杂志《enterbrain》刊载，也发售了单行本，所属的图书类型自然是符合这种乱七八糟题材的轻小说，并且在累积了足够的人气后，本作终于在 2014 年宣布动画化，会在今年的 4 月作为新番播出。

说回小说本身，不管是不是真的由美国人撰写，但起码在整体风格上，《忍者杀手》的确不像是传统的日式作品，事实上，它张狂得恐怕连正常的美国人都未必接受得了。

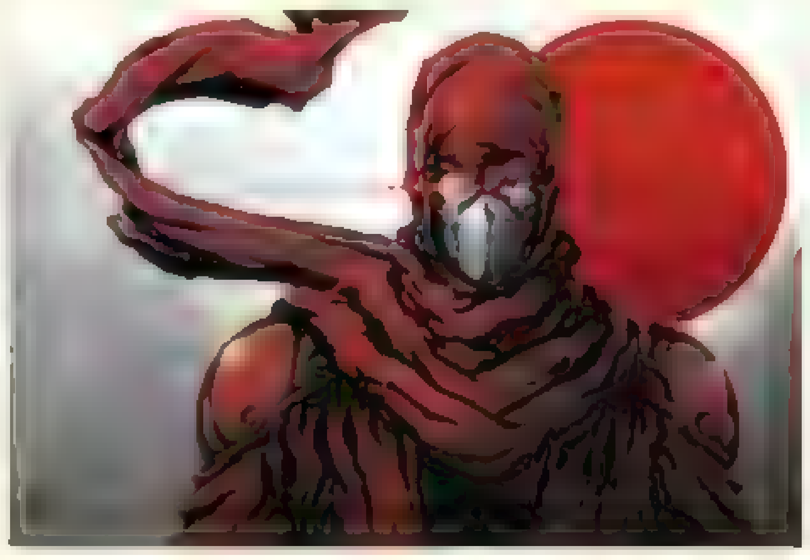
例如作品当中的忍者打斗走的还是老式的日本忍者影视剧路线，两个忍者喊着“咿呀”“咕哇”这种耻度爆表的经典拟声台词互相拳来脚往的场面描述怎么看也不像是当今流行的写法，战斗前还得互问你好并报上名号的奇特习惯也有种中国武侠小说桥段被误解成日本风俗再转化成美式文字的奇特违和感，最后被翻译成中文台词后读着就更是令人感觉微妙了。

更不用提故事中还有对于和风元素的各种张狂应用，例如忍者可以通过吃寿司恢复体力与治疗受到的伤害，政客遭遇丑闻和政绩污点就得切腹自尽来谢罪，用生化技术打造出的相扑人因为过分暴食而沦为高端狩猎场的猎物等等，整体的世界设定也在参照了一定日本风格的前提下植入了大量的反乌托邦元素，营造出了一个草菅人命冷漠无情而且疯狂无比的奇妙“忍杀”世界。

但在这些不传统的基础之上，作品本身却又带有很典型的日式动漫影子，例如作品当中的忍者绝大部分并非是修习忍道之人，而是被忍者灵魂附体而获得超凡力量的战斗，这里面既有美式超级英雄的影子，也带上了日式动漫的元素，而主角藤木户健二因为被奈落·忍者之魂附身，就变成了在受到重创时经常会如同 EVA 般暴走的忍者杀手，大反派老元·宽则被七个忍者附身，在故事的前期就展现出了强大的气场。

故事中对女性角色的塑造也非常传统，忍者杀手身边既有着与其存在着羁绊的忍者少女由佳乃登场，也有传统的金发西方美人记者南希与他并肩作战，故事中甚至还有通过忍者灵魂变身为超能力少女的女高中生矢本·小季登场，而且她也和忍者杀手存在着联系，让原本看似复古的故事当中也充满了流行元素。

目前《忍者杀手》在中文市场已经推出了台版的第一卷《火烧新琦玉》，稀饭我一口气读完，虽然在刚开始的时候因为各种奇怪的设定而略有不适，但很快便发现这部作品属于“习惯了设定之后还蛮带感”的类型，要是各位读者厌倦了王道型的轻小说套路，想要尝试一下剑走偏锋的野路子，《忍者杀手》会是一个相当不错的选择。



▲作品的主角忍者杀手，左侧脸代表着被忍者灵魂附体的上班族藤木户健二，右侧脸则代表着附在这具身体上的奈落·忍者之魂，带着荒诞味道的造型和小说本身的风格相得益彰。

▶忍杀3：目前《忍者杀手》推出的单行本封面。

▼故事当中和忍者杀手关系最密切的两位女角色：行动派的女记者南希（左）和靠自身锻炼而不是被忍者灵魂附体成为忍者的由佳乃（右）。

多边 漫画

舌尖上的地下城 迷宫饭的《迷宫饭》

初心者 提供

不管是美式还是日式角色扮演游戏，地下城迷宫和勇者斗魔王的王道设定始终能够吸引大多数的玩家。近年来以这种RPG游戏为题材创作的动漫画或者轻小说里面不乏《刀剑神域》和《记录的地平线》等人气旺盛的热门大作，不过这里要介绍的《迷宫饭》，应该算得上是一部冷门作品。

《迷宫饭》是日本漫画家九井谅子的第一部长篇连载漫画，从2014年开始连载，目前只出到单行本第一卷，且单行本在日本一经推出便脱销。九井谅子从同人作者出身，在《迷宫饭》之前主要创作短篇漫画，不论是前三本单行本，还是这次的《迷宫饭》，其作品往往都充满了令人莞尔的幽默和绝妙的起承转合，而这些漫画最具有魅力的地方，则是奇妙的“脑洞”之中深不见底的想象力。

不同于勇者斗魔王拯救世界的俗套设定，《迷宫饭》描写的不是英雄，这个世界中到处都是成群结队的冒险者，任何队伍只要有足够的实力，都可以前往巨大的地下城挑战魔物养活自己。从魔物的类型到冒险者的种族和职业，看起来都跟传统的角色扮演游戏非常相似。

然而剧情的开篇却和所有地下城故事都截然不同。主角队伍好容易打到红龙面前，却不幸遭到团灭，人类战士莱欧斯的妹妹法林身为僧侣，赶在最后一刻使用了传送咒文，将同伴们送上地面，而她自己却成为了红龙的腹中餐。看起来似乎非常残酷是吗？错了，作者下一刻就会告诉你，只要尚未被完全消化，就算人死了也可以靠复活术来救命。幸运的是，红龙在吃过东西之后会开始沉睡，所以在妹妹被消化掉成为排泄物之前，这个队伍还有一个月的时间去救人。和第一战，他们之所以会在红龙之战团灭，是因为攻略到深层迷宫时已经没饭吃了。

《迷宫饭》到处都是这种混合了现实逻辑和奇幻想象的情节，作者也经常会让队伍中强烈抗拒魔物食材的精灵族女魔法师玛露希尔，以及一想只要好吃就勉强能够接受魔物料理的半身人盗贼奇尔查克跳出来吐槽自己的设定。九井谅子还从熟悉地下城背景的读者们压根儿不会考虑到的问题上着手，整理出了一套迷宫生态的系统理论。从自下而上的魔物食物链，到每种魔物的营养成分和器官构成都呈现了出来，甚至可以说，这些才是《迷宫饭》的主角。因为在莱欧斯一行人遇到矮人斧战士之后，漫画的主线就围绕着“如何利用迷宫的生态系统来吃饱喝足”和“地下城不为人知的秘密”来展开，而从迷宫美食的角度切入，对地下城这种古老题材的全新演绎，恰恰使得这部漫画每次看完之后都让人感觉意犹未尽。

如果你看完《迷宫饭》也觉得不够过瘾，那么还可以翻翻九井谅子以往的短篇集单行本，像是《龙的学校在山上》、《龙的可爱七子》和《抽屉里的生态箱》，里面也有不少与地下城冒险、美食和新奇世界观相关的故事，而且从这些作品中不难看出《迷宫饭》在九井谅子长期的积累和坚持拓宽脑洞之后，凭借一个王道题材成功的历程。

多边 热门

Xbox香港主题餐厅

纱迦 提供

[illegible]

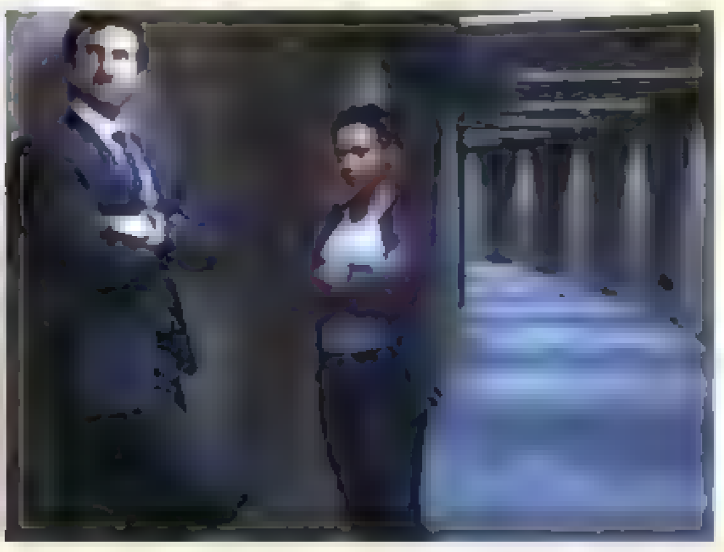
异能——从超级英雄到凡人

多边 影视

3月10日对于电视剧领域来说只是波澜不惊的一天，不过对于关注这个领域的游戏玩家来说，却是一个颇为重要的日子，因为就在这一点，索尼专门为自己旗下的新世代主机PS4打造的首个电视剧节目《异能》(Powers)正式开播，而且为PS4平台独占。从公布之初，无论是电视剧界还是电子游戏界都对其投以了大量的关注，舆论普遍认为，这部由索尼影视亲自打造的电视剧能够在品质上与许多收费的有线电视网节目比肩，也对其寄予了厚望。

目前这部作品已经在PS4的美服上面播放，公开的为前三集，其中第一集免费，后两集则需要付费购买，一整季的标清品质播放权需要花费玩家17.99美元，高清品质则需要24.99美元，以游戏来衡量，也只是一个中小规模作品的价格，并不算贵，但更重要的是，如果玩家拥有美服的PS+会员，可以直接免费看一整季，所以对于这部作品有兴趣的读者或是铁杆的索饭可以不妨考虑充个美服PS+来支持一下。

说回《异能》本身，这部电视剧改编自同名漫画，原作出版于2000，原本是Image Comics旗下的产品，不过随后在2004年就移入了漫威旗下，作为创作人自有版权系列Icon Comics的产品而推出，所以从这部作品得以被改编为电视剧的背景中，我们也可以看出索尼和漫威两者之间的关系变化，和促成蜘蛛侠回归“妇联”的趋向是在什么时候就定下了苗头。当然这说得有点远了，从故事本身上来讲，《异能》融合了美国读者非常熟悉的超级英雄和罪案调查两大元素，前者代表着故事当中拥有超能力的人类，他们被冠以“Powers”(也就是故事的原名)这个称号，而后者指的就是主角Christian Walker和他的拍档Deena Pilgrim，两位在这种超能力者横行的世界里调查命案的侦探，鉴于拥有能力的人如此多，他们调查的案件也自然往往和超能力者相关。更为重要的是，主角Walker本身就曾是一位超能力者，却因为某种原因失去了这种力量，这让他变成一个肉体凡躯的超能力专家，而他过往在超能力者圈子当中的人际关系和恩怨情仇也成为了他办案过程中产生的种种意外状况来源。



对于玩家来说，《异能》的看点自然是对于各种超能力者之间的对抗的描绘和因为超能力而引发的杀人案件当中的超现实谜团，而虽然索尼没有像是微软般地依赖固有的游戏品牌，像是把《光环》打造成一部电视剧，但把《异能》视为超能力题材作品“《无名英雄》系列”在电视剧领域上的延伸也并无不可。至于《异能》的精彩程度能否对得起PS4独占和索尼本身的金字招牌，就留给各位读者们去自行判断了。

世界并不美丽 但也因此美丽无比——小贩人生

多边 游戏

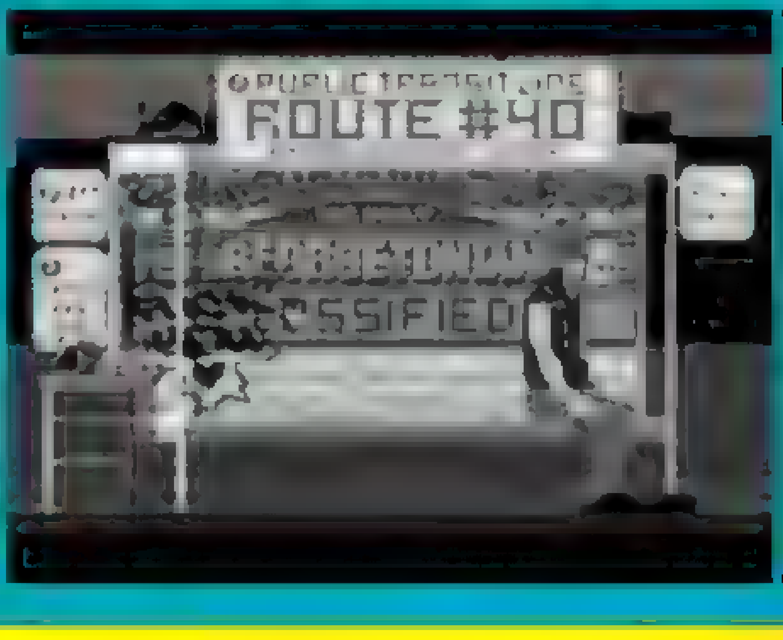
祁门红茶 提供

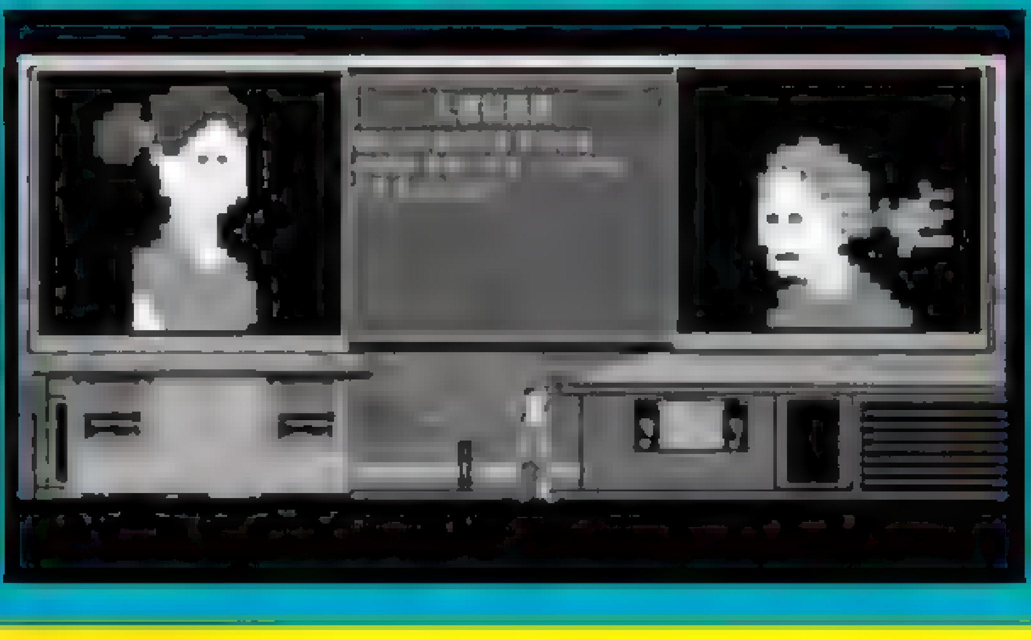
在2013年旧金山召开的开发者大会的独立游戏节（IGF 2013）中，一个叫《Cart Life》（又被译为《小贩人生》）的独立游戏拿到了最佳创意、最佳剧情和最终大奖三个奖项，一举获得了38000美元的奖金，在当时而言算是爆了个不大不小的冷门。这游戏是我起初是在一次在STEAM商店上乱逛的时候看到的，由于价格便宜且评价尚高我忍不住把游戏入手给试了一下，然后我就笑出来了：这真的还能做游戏？我再次找到这游戏并开始认真静下心玩已经是一年后的事了，而那时候这游戏也早已从STEAM下架，因为作者Richard Hofmeier把这游戏放到自己主页然后免费供玩家下载游玩了。

从游戏名或者大概就可以得出，这游戏玩家扮演的是一个小贩，对，就是那些我们平时看到的那些街边小贩。在游戏的一开始玩家可以从两个人物中选择一个进行游戏，事业失败家庭破裂的秃头中年Andrus和刚刚离异却要和前夫争夺女儿抚养权的失业母亲Melanie，两个角色的游戏目的是不相同但手段都是一样的，在一周内赚到足够的钱。除了做小贩赚钱，两个角色还有自身的问题需要解决，例如Andrus就有烟瘾而且租房里养了一只猫，玩家除了要保证自己三餐温饱还有买烟和猫粮，Melanie则需要每天准时接送女儿放学。作为本作的主题，小贩的经营在本作中算是重中之重，不得不说其操作相当繁琐甚至会使第一次接触本作的玩家感到崩溃。就以经营报摊的Andrus为例，从早上切开报纸包装，询问客人需求，卖报纸，甚至咖啡到最后的操作收银机找零钱全都由玩家一手包办。玩家每天要做的事相当固定：醒来，喂猫，卖报纸（咖啡），和顾客闲聊，回出租房，喂猫，刷牙，洗澡，睡觉，做梦，醒来，如此循环重复七天。

读者看到这里，大概会和当年的笔者一样会对这游戏望而却步，和大部分依靠视觉冲击力和第一印象来吸引玩家的独立游戏不同，本作给人的第一印象相当平淡，甚至有点复古，本作采用的是黑白像素风，甚至连背景音乐都是复古的8bit风格。游戏提供给玩家的提示极少，很多时候玩家甚至连自己下一步要做什么都不知道。然而当玩家能静下心来，把自己代入到游戏角色的时候，不知不觉间玩家就会像游戏角色那样思考：超市的东西永远比便利店便宜，搭一次公车只要了毛钱，隔壁街的小店卖的三明治便宜量又足，早睡早起早点开店可以赚多点。而在真实甚至有点枯燥的游戏历程中，玩家会遇到许多不同的人不同的事，并不知不觉地获得了一次独特而又难能可贵的游戏体验。

本作流程枯燥却不无聊，可能一周过后，玩家操纵的角色可能还是人生输家，生活依然艰苦，但却能看到希望，并在与他人的互相扶持下继续坚强地活下去。枯燥、无聊，然而前路却充满希望，嗯，这不正正就是生活吗。





读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来 通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000

Email：ucg@ucg.cn

插图：木仙

Email charles99：PS3时代，我只买《PS3专辑》。目前正打算买PS4，已经买了《PS4专辑》的1～4。听说《PS4专辑》和《Xbox One专辑》要合刊了，是逼我两个主机都买的节奏吗……分成两本杂志，虽然跨平台游戏可能会重复，但我可以买两本杂志，对杂志社也有好处呀^_^

一般读者想的都是“这下不管有哪台主机买一本就行了”，你反其道而行之也是醉了。总之这次尝试是否成功，最终还是要看市场的反馈。如果大家都觉得这种形势好，可能就会一直出下去了。另外《PS3专辑》还是会继续出的，毕竟PS3不算次世代了。

《游戏机实用技术》新浪微博 http://weibo.com/ucgucg

《游戏机实用技术》腾讯微博 http://t.qq.com/ucg2011

《游戏机实用技术》微信公众号 UCG1998

Email FromCry：前两天在微博上看到《最终幻想 壹式》的PV直接把我吓到了，隐约记得很久以前手游厂有注册壹式的商标来着但是太久没动静我都以为这续作浮云了，哪知道突然来这么一发……可惜最后唯一一句角色台词是英文版的，听不出是哪个声优配的。

这次《壹式》的这段影也是作为《零式HD》的彩蛋出现，而这位读者询问的话自然就是在《零式》片头中，零组同学们华丽登场后ACE的那句古语：“吾等将临”。可惜换成英文就变成了没太多嚼劲的“We have arrived.”另外，看到《壹式》许多人都表示震惊的不行，不过我还是比较淡定的。

是啊，田畑还是先把《FF XV》交出来吧！

编辑部游戏风向标

尖叫乐园 | 3人

热血进行曲 大运动会 全明星特别篇 | 3人

世界树与不可思议的迷宫 | 3人

数码宝贝物语 网络侦探 | 3人

奥尼与黑暗森林 | 3人

在遥远的时空中6 | 2人

马里奥派对10 | 3人

"教练，请问觉得用做坏了的赛道来进行游戏比正经做赛道还爽怎么破？"

——一脸阴笑的[illegible]玩者《尖叫乐园》问道

为什么游泳的时候拿着东西反而游得更快？！

——对于《热血进行曲 大运动会 全明星特别篇》的一些[illegible]设定已太百思不得其解

看我用大便兽、黄金鼻涕兽和鼻屎兽组成史上最华丽的队伍

——直播《数码宝贝物语 网络侦探》时，哪尼用如此"犹豫"的手法对围观群众的眼睛造成了重击

以前动作游戏里的重生点不能由玩家自己来设置原来是有道理的

——玩了半天《奥尼与黑暗森林》不小心把[illegible]

开口瞬间变成女汉子了

——秋沙雨在《在遥远的时空中6》里玩到第一场战斗时听到主角语音时的第一感想

你们这些渣渣！

——手握GamePad在《马里奥派对10》[illegible]

Email bslkuye：UCG的各位编辑大家好。今天在微博上看到《潜龙谍影V 幻痛》终于要在今年9月1号发售了，于是心血来潮想去补下前作的剧情……但是系列那错综复杂的人物关系和混乱的时间线彻底把我搞晕了。不知道贵刊有没有计划在《幻痛》发售前做一期关于"《潜龙谍影》系列"的特别企划来给像我这种刚刚接触这部系列的新手玩家科普下游戏的剧情和相关的角色。

"《潜龙谍影》系列"一直以精彩的剧情而著称，而且随着时间的推移，系列作品推出了一部又一部，本身就已经足够复杂的剧情变得更加复杂，每一部作品与其他作品都有多多少少的关联，因此绝非三言两语可以说得清楚。你的意见小编们也会进行考虑，但眼下距离《幻痛》发售还有一段时间，个人建议最好是通过恶补前作的方式来真正体验这个系列的魅力，如果觉得这么多部作品难以消化，那么可以折中地通过网上观看中文剧情视频的方式来拼凑剧情，以上两种方式绝对要比单纯的文字介绍来得要精彩得多。

Email fly me to the mooncake：上周为止一直在刷《噬神者2》的复合核心，直到前两天听朋友说《GE2RB》取消了复合核心，当时就让我一口血……这是真的吗？！如果是真的的话我就考虑去买张《GE2RB》来玩，《GE2》简直刷的我要吐了。在买之前想来问问，《GE2RB》PS4版和PSV版有什么区别，PS4版的操作手感怎样？如果还行的话我考虑买份PS4版来耍耍。（PS：看了上期的读编，秋沙雨的进度也太慢了！）

《GE2RB》里确实取消了复合核心系统，这个变化不得不说大快人心但是别以为这是BNGI突然想通了，我告诉你这一作新增的遗留神机系统比前作的复合核心更加恶劣无数倍啊！具体怎样交给你自己去体验一下吧。另外PS4跟PSV版的区别不大，但是以个人的感觉来说的话，用PS4手柄玩比用PSV要舒服很多倍具体的差别可以留意观看游戏光环里的"游戏黄金眼"栏目，里面有非常详细的对比另外提醒一下你，如果购买PS4版的话一定要注意存档继承问题，具体可以阅读一下本期《GE2RB》攻略的开头部分

微信 一方通行：一直在寻找一款2015游戏主题的台历，但是搜索了好多也没找到，只有闪之轨迹的CD里有半年的台历。希望各位小编能推荐几种好的游戏主题台历啊啊啊啊啊

其实我偷偷告诉你，大河马有一个索尼官方送的2015年PS主题台历……

别说了！休想打我台历的主意！

Email 进化论：这期读编往来看到百事通居然给UCG送新年贺礼，真是厚道啊。中间那盒棒棒糖看起来挺有意思的，个人很好奇那是个什么味道？

就是普通的甜味，不过伽蓝表示他分到的《特技摩托 聚变》棒棒糖没有任何味道，不知是什么情况。总之大家还是吃完了。（笑）

Email 岛风旦那：作为一个奖杯党，时常关注PS系列平台的文字冒险游戏是我的日常功课，不管是GAL还是乙女游戏我都全部不放过！不过这类游戏的发售日都分得比较散，UCG的发售表也不怎么刊登，偶尔就看到《在遥远的时空中6》这种有名的系列新作，一些复刻移植都没刊登，让我查发售日查得心累。然后就是最近发现了一件事，似乎从这个月开始几乎每周都有乙女游戏发售，不知道编辑部里的奖杯党对此有何看法，请问你们的钱包还好吗？顺便求一个文字冒险游戏的发售日期统计网站（如果有的话）。

我们编辑部买文字冒险游戏最多的恐怕就是秋沙雨了，每个月去她那里都能蹭到四五个乙女游戏的奖杯，从此妈妈再也不用担心我的白金

我的PSV用的是日服的号，现在奖杯列表的一半也差不多被乙女游戏占领了……不谈钱包咱们还可以做朋友！如果是想找乙女向的文字冒险游戏发售日统计网站的话我可以推荐《COOL-B》官网的新作发售表，不过那里刊登的全都是未发售的游戏，已发售的话还是得去慢慢找，我一般是把想要的游戏全部写进手机的日历里，这样就不会忘了

瑜伽美容

插图：K.LL

Email 莫枫言：本人高中生，从高一开始买 UCG，到现在也已经有两年了。因为学生狗一只，在今年的春节才用压岁钱圆了自己的 PSV 梦，第一个游戏左思右想还是买了《噬神者 2 狂怒解放》。玩着也还不错，不过小编们给我解释下为什么最新一期没有吃神 2 气炸的攻略啊喂 QAQ，因为合刊我期待了好久啊，小编们难道是不玩这游戏么，还是到现在还没打通。希望下一期会有，如果还没打通的话，祝小编们被 R11 高文打哭 233

其实是上期杂志的内容太多了，限于篇幅问题《GE2RB》的攻略就放到这期啦。编辑部目前也有三四个人在玩，但是大家的进度不一样，而且我玩的是日文版，其他人都在玩中文版，不能跨版本联机简直就不是同一个世界的人啊还能一起做朋友吗！

微信 calldor：八老师说好的戴猫耳卖萌呢？

为了让大家对效果满意，八老师决定去吃传说中的猫耳果实，长出一对真正的猫耳来服务大家，不过因为果实成熟需要时间，请大家耐心等待。

难道不是因为八老师缩了？

人艰不拆啊少年。

Email 郎氪剑心：话说好久没听到 PSV 版《舰娘》的消息了，我还做好准备要来一发限定版的呢结果跳票完就没动静……话说编辑部有没有小编是提督啊？我猜秋沙雨一定是隔壁的审神者。

如今看来这游戏延期应该是无法避免的了，5 月要卖的游戏，3 月还没有任何情报公布，显然是不科学的。慢慢等吧！至于谁是提督，你看看合刊上某文章是谁写的不就知道了？

Email CCC+：作为大学生党表示放假放到三月真爽，过年期间游戏也不少让我战了个痛快（虽然过年期间的快递也挺酸爽）。前段时间大鱼大肉的就想起最近似乎没怎么看到稀饭做黑暗料理了，不知进入新一年之后稀饭又有什么新点子。

在经历过咖喱和卤水的洗礼后，我决定要挑战西式风格的极致——奶酪！

根据同宿舍的心の永恒童鞋爆料，稀饭已经买了各式芝士奶酪堆在冰箱，里面不乏光是闻就让人觉得醉了的蓝波奶酪之类甚至都不用料理就先黑了的黑暗食材，大家记得不要在饭老板入厨的时候靠近厨房！

乱黑，而且鉴于部分奶酪比较好保存，我们已经带到办公室里了，随切随吃，让你们感受一下奶制品的魅力。

办公室这片最后的净地竟然也被玷污了！吓死人！

Email shino：去年还是前年 UCG 把 NBGI 改成 BNGI 之后适应了好久才熟悉过来，结果最近听说 BNGI 又要改名成 BNEI 还是 BNE 来着……他们真爱折腾啊。

NBGI 改为 BNGI 证明万代实际上已经成为主导，Namco 不过只是附属。而现在 BNGI 改名为 BNEI，把字母 G 拿掉的目的再明显不过了，今后他们将逐步取消游戏（Game）项目，所以很快就玩不到“《传说》系列”了，大家赶紧认清现实。

住口！不要胡说八道误导读者！我大 BNGI 千秋万载，一统游戏业！

简直是直钩上钓啊！

Email 白杨柳：看了上期的读编往来之后发现梦叶君几乎快成了编辑部的公共靶子了，明明话题是在说其他小编最后都还是梦叶君躺枪，为梦叶君的献身精神致敬！

理解万岁！俗话说得好“躺着躺着就习惯了……”

Email 天问：编辑部的各位编编们在玩主视角射击或者主视角动作冒险时会不会有 3D 晕眩症？我们舍友前段时间看着我玩《COD》看到一半就晕得不行了，平时玩多了这类游戏倒是没什么感觉。

3D 晕眩已经是老生常谈了，这是人体一种自我防御的机制，但可以通过锻炼，说白了就是多玩游戏来克服，就我所见编辑部并没有受此困扰的人。但需要指出的是，你说的这种情况有些不一样，即使一些自己玩游戏时不会有 3D 晕眩的人，在看人家游玩主视角甚至是第三人称视角的游戏时多少会出现晕眩的情况，虽然具体的科学原理我不懂，但推断是因为大脑无法主动地控制画面移动，在镜头转动时造成不适应感。

Email 可优姆：新的一年又开始了，看看自己的书桌，忽然发现少了什么。“妈，今天几号了？”随着这样的话语渐渐多了起来，我茫然醒悟：原来是少了一个新年日历！（上学期间不能使用手机看日期啦）于是我立刻打开了新年合刊，抖了两遍之后又默默合上了它。书桌上“duang！”一下，出现了我妈公司的台历，很大，很丑，我看了都想骂它，因为它实在是太占空间了。虽说以前是有人吐槽过 UCG 的日历方块没有新意，结果你们今年还真的把它给取消了啊！对于苦逼学生党来说它明明很实用的啊！

虽说就像读者大人说的那样，对于部分不能使用移动设备的读者们来说，日历赠品的确是蛮实用的，不过好创意写多了就俗了，这方块拼图日历也送了两年了，再这么送下去难免会让人觉得有点腻味，所以还是把表现机会留给了新贵《指尖方圆》别册了，不过如果读者大人们有日历方面的需要，我们也可以考虑在日后用其他方式来满足读者大人们～

Email 非一：刚刚不小心把《教团 1886》看成《痴汉 1886》，我还说这游戏怎么这么大胆啊取个这样的名字……后来才发现不对劲，因为发现版头图全是大胡子男人（汗）。

不对啊，伊格赖因妹子不也在版头图吗，你不能因为人家妹子外貌和衣着比较中性就硬说她是个大胡子男人啊！再说，角色毛发多一点方便晒机能。（喂）

Email 枪兵 E：这期难得看到久违的黄金眼长评，原本以为某《DQ 无双》或者某《传说》时编辑部的绅士淑女们会爆肝来一发长评黄金眼，结果……各位小编估计是爆肝写完攻略之后就没力气写长评了吧 ´_>` 不过对于像我这种喜欢看游戏评论的读者来说，还是希望日后能多看到这样的长评。

读者大人说得对，这方面我们最近是有所疏忽了，所以接来下的杂志上会对这方面有所加强，例如其实本期制作期间《如龙 0 誓约之地》就已经发售了，但为了让负责的编辑能够深入玩透游戏后再写出一篇有足够深度的长评，所以我们特意将其留到了下期，和攻略一起登场，敬请期待。

Email 姜饼糖：366 期的封面简直帅出新高度啊，我去书店搜刮新书时一眼就看到 UCG 了。不得不说《P5》的时髦值还是甩其他日式 RPG 一条街的，用红黑白三种颜色就能凑出这么时髦的效果，这期光盘里《P5》的 PV 也是各种帅，不过现在正在犹豫到底是买 PS4 版还是 PS3 版。

自从"《女神异闻录》系列"的画师变为副岛成记后，这个系列的时髦度便已经一发不可收拾了，加上他又喜欢用视觉冲击力强的纯色设计，自然就在一大票日式 RPG 中脱颖而出了。另外我一直觉得副岛成记的人设并不是单纯的日式画风，而是融入了更多偏欧美的线条勾勒与笔触，挺耐看的。至于游戏嘛，肯定是买 PS4 版别犹豫啦，虽然《女神异闻录》一向不以画面为卖点，但次时代还是更有吸引力的

本期 UCG 与完美世界旗下端游《圣斗士星矢》合作，为各位读者送出以上大奖，除此之外还将为各位读者们提供《圣斗士星矢》的新手礼包二维码，只要扫一下上图的二维码，即可在游戏里获得对应的新手礼包，领取流程见下文：

第一步：扫描二维码，关注官方微信；

第二部：回复关键字"凤凰"，即可获得价值 366 礼品码 1 个；

第三步：注册账号，并登录游戏；

第四步：在游戏内寻找指定 NPC "新手礼包领取大使"【群星之地：-476,-40】或者"泽拉"【圣域：-241,402】对话后选择【礼品卡】选项，输入获得的礼包码，点击"确认"即可获得对应的礼包；

第五步：打开背包（快捷键 B）右键点击获得礼包，即可获得对应等级的奖励。

在3月上旬，《潜龙谍影V 幻痛》公开了PS4限定机，以红黑为主色调的机身和金色的勾边，加上配套的限定手柄，让编辑部里未曾接触过"《MGS》系列"的小编们也表示有种想要"买买买"的冲动。而以红黑为主色调的机身让人不由得想起去年TGS上Square Enix公布的《最终幻想 零式 高清版》限定主机，微博上的网友们也纷纷开始针对着两台"红黑"主机展开了热烈讨论。

喵神大王子_普通的：右面啊！！！！MGS[illegible]好想要

椎名园长：不觉得左边配色审美有问题吗？之前多数人都知道左边，可是昨天右边都沸腾了，还用问？

最强旦旦：论价值，右。看颜色，左！

奇葩文霸：选左！FF一生黑不足，一生推！

红色中毒症患者：看我ID就知道我对红色爱得深沉，果然可以两个都想要！！！

helloenNA：必须左，信仰不能变，虽然都买不起。

多啦A哲：我更喜欢零式的限定版。

一个帅比_鑫：果断右！幻痛的主机美啊！和我的DQH限定一样美。

猛鬼居士：显然是右，SE游戏的LOGO有喧宾夺主之意，而且面板和主机整体不搭。

Raiden_狂奔的蜗牛：右！钻石狗无需多余的原因。

都叫我Heton：果断右，PS4的限定版都玩不出花样了，就敬史莱姆那个最好看。

箬竹练羽：把右图的硬盘盖子装在左图的机器上才完美！

[illegible]：从款式来说想要右（但是还是想买左QAQ?

时光彼端的魔王：虽然是FF的粉，但果断右。

欧提MAOU捞不到饼：右，为了BOSS，但是我已经有一台了啊。

魔法傲娇九针艾摩亚：说实话，右边，但是为了零式我会要左。

Samuel_Leo_Fisher：那么问题来了，是卖肾还是，出去蒙面打劫。

无所谓先生OP：右 一切都为了bigboss。

苦逼刺客叶子酱：一直很喜欢左边直到我看到右边。

最后的红狼：为了信仰必须右！

Elrick_PLQ：零式版右上角的黑色色块感觉太突兀，还是幻痛版的看着舒服

叫我史莱姆大王：毫无疑问的左啊啊啊

zZzhaOoy7：毫无疑问是右，手柄的颜色也是越细看越好看。

冰岛渔夫_FallenKing：已经订了左边了右边只好再见了。

AUS水陆大都督_LuLu：管你左还是右，《Metal Gear Solid》要要的。

环球电子游戏文化博览馆：最佳答案是，都入。

逮斯缇：设计师你出来，给我把logo对调。

千颜姬：我去～这可真是为难了

御岛流：虽然我是零式粉，但是右更好看。

RadecZhu_Ama嘛：我爱零式但我还不能狠下心选左边……

w麦当劳叔叔：两边一起吧！

[illegible]——把MGS5的拆过来吧……

Wang小yi：左边啊，总有种gal机的既视感。

不是所有人都可见：虽然零式也好看，但是没有不选MGS的理由，尤其是手柄配色，绝赞！

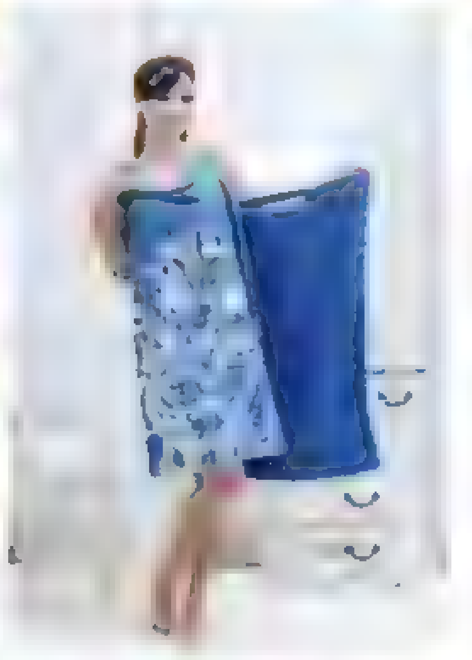
煌仔自信满满：我明明更喜欢左边，可为什么眼睛一直往右看？

Horatiox：右边那款，虽说都可以痛机贴出来，但是：1、右边贴成左边难度低；2、右边贴成左边的效果好，反之效果会差些；3、就按原版来看，右边比较中庸，也就相对比较耐看。毕竟游戏机是客厅摆设之一，要考虑美观、耐看，如果跟客厅风格差距太大太辣眼的话，建议重新考虑选色/痛机贴。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品

大奖：完美世界旗下端游《圣斗士星矢》圣衣箱1个与浴巾1条



二等奖：完美世界旗下端游《圣斗士星矢》钥匙扣5个

三等奖：完美世界旗下端游《圣斗士星矢》徽章20个

[illegible]

361 期奖品

大奖：带小编签名的 Xbox One 游戏《飙酷车神》或者 PSV 游戏《梦幻之星 新星》（二选一）

各类主机专辑 6 本

游戏得主：

2454867425@qq.com 小洋洋

艾鲁猫扇子得主：

cllili1@163.com cllili1

sonyc_379833890@qq.com 冰之天使

liyizhichina@gmail.com HenokoShiyu

soulchan89@hotmail.com 陈竟鹏

23430439@qq.com 一颗恒心

feihong224@hotmail.com HuangWilliam

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！"

淘宝动漫游书店 acgbook.com　官网在线购书频道 b.ucg.cn　UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

电子邮件：ucg@ucg.cn

邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮编：730000

邮购信息

[illegible]话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未收到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

友情提示：请严格按照邮购地址填写汇款单，以免造成退款，谢谢！

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）

邮政编码：730020

电话：0931-8674805

Email：gamers@263.net

[illegible]

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000

电话：0931-8668378

Email：ad@ucg.cn

总第 205、210、215、271、274、275、287、295 期，[illegible]

掌机王SP

《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮政编码：730020

电话：0931-4867606

Email：pgking@263.net

[illegible]

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部（收）

邮政编码：730010

电话：0931-8663118

Email：acgbook@163.com

[illegible]

小编寄语

努力工作,拼命玩!

初心者

月底终于有个比较让人期待的PS4独占游戏《血源诅咒》,况且还是中文同步,于是春季的采购清单便愉快地决定下来了。只不过自己怎么看都是个动作苦手,能不能通关估计还比较悬?

因为自己经常做一些脱线的决策,可以说是手贱给自己添了不少的麻烦。比方手机电脑什么的,我就没少安装那些超不稳定的beta版本,结果自然就会出现各种怪奇的疑难杂症,把自己搞到很窘。如果说吃一堑长一智,那么我都该成专家了……究其原因,我就想起了之前看过关于应该怎么考虑决策的东西(貌似是TED),觉得可以多用那种办法简单地说,就是很多时候我们感到后悔,并不完全是因为不知道这个决策很可能是错误的,而是由于未来的东西我们很难预料,往往就变成了选择性忽视;只关注了眼前的好处,是因为目前的情况很好掌握,是好是坏很容易分辨。就像三月不减肥,四月徒伤悲一样,最后不了了之。两个字点明,就是人天生容易短视。所以以后每次要决定个什么东西,我都应该有意识地去运用一下这种思维。时间最宝贵,远离手贱。

宇宙人

★春节的时候买了张《死或生5 最终版》,本来打算以后每天饭后打一两个小时的,结果这个习惯在刚回来上班的那几天变成了每晚打四五个小时,然后又过了几天之后,就因为要搞其他游戏攻略或者其他原因而暂时封盘了……想起了去年买回来了《EXVS FB》的时候,我也有这样的想法,然后不到几天又是走上了相同的结果,历史总在不断地重复上演。

★广东最近进入"回南天",除了天气明显回暖之外,空气都感觉很潮湿了。不过还好编辑部这边只是衣服晾不干的程度,还没发展到墙壁滴水的现象,回想起去年这个时候,没关好宿舍的窗门,结果电视就直接潮湿坏掉了电路板。这次为了不犯同样的错误,我干脆把电源都拔掉了,这几天都打算不开自家的电视了。嘛,虽然这样未免有点夸张,不过还是提醒一下南方的读者朋友们记得好好保养自家的电器,特别是这样的天气下……

纱迦

★终于玩到了《GTA5》的抢劫模式,不得不再次为R星的深厚实力所折服。这5个任务给人的感觉完全不像是在线内容,和单机相比也不遑多让。由于要做"DQ无双"的攻略,目前刚打过第3个任务。印象最深的场面有第2个任务最后的陆空配合,第3个任务中上航空母舰偷九头蛇。如此厚道的DLC真15刀都值,免费实在是太厚道了。

★下期最期待的内容当然是《最终幻想XV》的体验版最近一直玩"DQ无双",又勾起了我当年玩日式RPG的回忆。说起来最近几年我日式RPG确实打得不多,有时候回想起来还是比较遗憾的,毕竟玩了那么多年的日式RPG。这里也希望《最终幻想XV》不要让我失望。话说回来,《最终幻想XV》起码已经有一点是冠绝同类游戏的,那就是料理。(笑)

哪尼

◆《超能陆战队》应该是我近年来最喜欢的一部迪士尼动画了,虽然还是属于剧情走向老套,看到一半就猜到结局系列。但整部电影张弛有度,角色塑造也非常成功,有热血、有欢笑、有感动,这就够了。而且《超能陆战队》的迪士尼风格其实并不是那么强烈,反倒更有日本作品的感觉,或许是表现手法的关系,或许也和电影中无处不在的日本元素有关吧。

◆看《超能陆战队》的时候,我脑海中最强烈的一个念头就是——这作品在《王国之心》中登场简直再合适不过了。大白在善良与邪恶间的转换、招式极具个性的同伴们,以及一身黑衣动作性十足的反派BOSS,完全可以直接脑补索拉在SanFransokyo的冒险旅程了,甚至看到电影中某些打斗或追逐场景时,总是忍不住会想——"此处该有QTE了吧"(笑)。

◆三月份真是可怕的游戏狂潮:二月底的《DQ无双》只打了个开头,《噬神者2 狂怒解放》也尚未通关,现在又来了一款超极时间杀手《数码宝贝物语 网络侦探》,截稿后则恰逢《最终幻想XV》试玩版发售,这个肯定拖不得,而月底还有《梦幻之星 新星》的中文版,简直无从下手。请给我一天48,哦不,96小时的时间吧。

乙太

·最近抽空看了《高达 The Origin》的第1话,开场就被夏亚的红有三给帅哭了,板野一郎果然宝刀未老,可惜短短的几分钟实在不能让人过瘾。第1集的重心全在少年夏亚身上,剧情中虽然缺乏战斗,但是不少细节还是和《高达0079》相呼应,年轻时期的兰巴·拉尔和多兹鲁·扎比与他们后期的性格反差也足够让人会心一笑,没看过的UC死忠可以抽时间补一补。

·《数码宝贝故事 网络侦探》的素质实在超乎我想像,玩上之后根本停不下来,可惜DLC内容只能在日服用,平时只玩港服的我也只能再买一根日服专供的记忆棒,不能在大号上拿奖杯也算是有些遗憾,不过这样一来我就可以毫不犹豫地买PSV版《天狱篇》,然后在日服账号上玩《连狱篇》了。

·由于工作原因欠了很多电影债没补,近半个月认真看的也只有《超能陆战队》了,最近还打算去把《帕丁顿熊》还有《灰姑娘》给看了,不过这样一来就得牺牲难得的休息时间,看来电影太多也不是好事啊。

梦叶

最初在得知《绝地战兵》这个游戏的时候，其实我是拒绝的，但当我从官网得知游戏在发售后第二天玩家的杀敌数就破亿后Duang！说实话，对于我自己来说最理想的游戏就是多人游戏，但绝对不同于如今已经遍地开花的各类网络游戏，不是简单的一堆人凑在一起用一对数值换取另一堆数字，而是拥有动作游戏般的严谨判定，玩家与玩家之间需要绝对的默契以及合理的配合才能“越过高山、击败强敌”，而这款游戏恰恰满足了自己的要求，唯一遗憾的就是这不是一款动作游戏，但老话说的好（要什么自行车啊！）。起初在不知道打法的情况下，面对高难度地图那如潮水一般的敌军，一行人只能疲于奔命的苟延残喘，眼睁睁看着队友一个个倒下自己却连扔救生舱的机会都没有，这种体验实在是让人难忘！

记得小时候玩《热血运动会》的时候由于没有试过双打，所以一直觉得这个只注重赛跑的游戏与其他“能打能揣放必杀”的《热血》作品比起来简直不像是一个系列的，但自从那天做过PS3版的4人直播后，我终于对这个游戏有了全新的认识（或者说找到了正确的打开方法），乘以4倍的欢乐程度直接让血压飙到最高点，等缓过神来的时候在线观看直播的人数已经突破历史最高纪录，从中又莫名的感觉到了什么以及游戏真正的本质。

秋沙雨

突然发现童年喜欢的萝卜片全都是平井脸

☆做这期杂志时正好拿到了《热情传说》的官方攻略本，打开技能合成表那页差点让我烦密集恐惧症，这让我回想起当年看到《圣恩传说f》的合成系统介绍时也是两眼一黑，果然D2组的正统作没一个是不折腾的。同时到货的还有《TOZ》的原声音乐集和两本传说专门志，原声音乐集没把《Rising Up》和《Journey’s End》的歌词收录进去简直人干事，倒是猫人村的那首《ねこにん道》太洗脑，现在时不时会哼几句“喵咕噜喵～”。

★最近各种限定版到货弄得我办公桌的收纳箱都没地方放东西，于是就把去年买的《GE2》限定版特典“神机捕食形态”手套娃娃给拿出来放在PS4旁边，配上电脑旁的两个《GE2RB》台历有种自己是个资深《GE》粉的错觉。Lalabit特典的耳机

◀在神机面前导师也都是浮云。

胜负师

［铂］最先提出《次世代专辑》这个概念时我就有些疑虑，这是让选择变集中了，还是让卖点变松散了呢？已经入手第1辑的玩家朋友不妨说说自己的看法，按机种分开出专辑的老样子或是三合一的新尝试，您更喜欢哪一种？

［金］在不知不觉中白了《教团1886》，白金简单到爆，剧情则无感。SCE第一方的游戏又沦为奖杯神作了，这已经是第几次了？

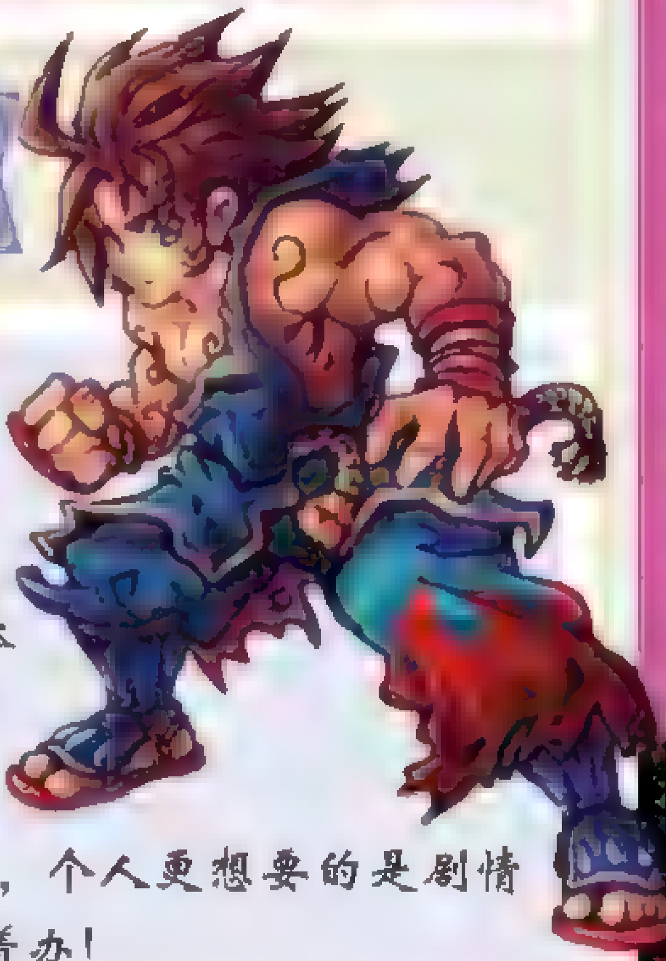
［银］早前就对水口哲也监修的消除类手游《18》颇有兴趣，实际玩到觉得游戏各方面都很有质感，当然能不能坚持玩下去要看天意。另外用游戏内赠送的宝石完成了一次11连抽，很DUANG很舒坦！

［铜］为给孩子择校，去一家私立小学参观，和优雅的教学环境相比，学费的价格更让我印象深刻……儿子看过之后说对这个学校“不太满意”，意外之余也让我松了一口气。（瞧我这点儿出息）

伽蓝

本期个人签名

麦当劳曲线在第4象限



《GTA Ⅴ》的抢劫模式去年盼星星盼月亮它就是不出，因此近日它说来就来不免有点出人意料，而R星不愧是我最喜欢的厂商，这个更新包素质值得玩家那么久的期待，整体难度较高也值得玩家反复去研究，但最近几个相熟的好友都各有各忙，不知自己什么时候才能痛快地抢一票呢。不过比起网战更新，个人更想要的是剧情DLC啊，游戏都卖1年半了，R星你自己看着办！

由于家里冰箱压缩机故障，整整一个礼拜的午餐都在外面解决，也仅仅是一个星期，附近的“美食”就让我再次坚定了宁愿牺牲午睡也要回家吃饭的决心，加上本身就对袖珍无比的老冰箱感到不满，周末二话不说就去买了一个新的，看着新冰箱进门那一刻，简直比买新主机更加满足，感觉真是没出息，哈哈。

稀饭

［衣］一年到头，编辑部所在地区最尴尬的天气还是这乍暖还寒的时节，如果穿衣不慎很容易着凉，所以又有了买春装的计划，原本打算借此换换服装口味，从优衣库转向H&M，不过终究没有完全习惯他样的美式服装设计，一来二去还是在优衣库搞了两件春装对付着穿，等夏天一来，恐怕我又是几件动漫游戏主题宅T轮着穿过去，想穿得有逼格点的计划又得等到年底入冬再议了。如此一想，反倒松了一口气，果然懒人天性没法改啊。

［食］正在一点点筹备芝士火锅的材料和专用的餐具，回头搞出来了就拍给大家看看，绝对不黑——才怪！

［住］新宿舍住了一整年，感觉还行，就是大厅空着有点浪费，于是休息日去逛宜家的时候竟然升起了“要不买个便宜沙发放厅里，下班回去可以一头栽上去装装死！”的罪恶念头，幸好及时捏捏干瘪的钱包，好歹忍住了，冲动是魔鬼啊，看来宜家这种地方不到月底是不适合去的。

［行］踩单车让我把编辑部附近区域的地区开大了好几倍，发现了好多以前没去的餐厅和咖啡店，得赶紧找机会都尝一尝。

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为
2015.03.19-2015.09.01

■推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

近期最让玩家感到兴奋的莫过于《潜龙谍影V 幻痛》已确定于今年的 9 月 1 日发售，但 PS4 中文版的具体发售日仍然未定。而《巫师 3 狂猎》的中文版则将同步登陆 PS4 以及 XOne 平台，因此国内玩家不必担心语言带来的障碍，另外宣传已久却一直未见影踪的《疯狂麦克斯》也宣布于 9 月 1 日发售，有兴趣的玩家不妨期待一下。

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 3 月					
19 日	生化危机 启示录 2	BioHazard: Revelations 2	Capcom	动作冒险	中文版
24 日	血源诅咒	Bloodborne	SCE	动作冒险	中文版
24 日	边境之地 帅哥合集	Borderlands: The Handsome Collection	2K Games	角色扮演	美版
26 日	影牢 另一位公主	影牢 ～もう 1 人のプリンセス～	Koei Tecmo	动作	日版
26 日	魔界战记 5	魔界战记ディスガイア 5	日本一	策略角色扮演	日版
26 日	闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择	闪乱カグラ ESTIVAL VERSUS－少女达の选择－	MarvelousAQL	动作	日版
26 日	讨鬼传 极	Toukiden:Kiwami	Koei Tecmo	动作	日版
26 日	海贼无双 3	ワンピース海贼无双 3	BNGI	动作	日版
31 日	MLB 15 The Show	MLB 15: The Show	SCE	体育	美版
2015 年 4 月					
2 日	地球防卫军 4.1 新绝望之影	地球防卫军 4.1 THE SHADOW OF NEW DESPAIR	D3 Publisher	动作射击	日版
3 日	黑暗之魂 Ⅱ 原罪哲人	Dark Souls Ⅱ: Scholar of the First Sin	BNGI	动作	中文版
14 日	致命格斗 X	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版
23 日	苍翼默示录 刻之幻影 扩展版	BlazBlue: Chrono Phantasma Extend	Arc System Works	格斗	日版
23 日	新次元游戏 海王星 V Ⅱ	新次元ゲイム ネプテューヌ VII	Compile Heart	角色扮演	日版
2015 年 5 月					
5 日	重返德军总部 旧血统	Wolfenstein: The Old Blood	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
14 日	最终幻想 X / X－Ⅱ 高清重制版	Final Fantasy X / X-2 HD Remaster	Square Enix	角色扮演	日版
14 日	如龙 0 誓约之地	如龙 0 誓约的场所	SEGA	动作冒险	中文版
19 日	巫师 3 狂猎	The Witcher 3: Wild Hunt	WB Games	角色扮演	中文版
2015 年 6 月					
2 日	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	Batman: Arkham Knight	WB Games	动作冒险	美版
4 日	夏色高校 青春白皮书	夏色ハイスクル★青春白书	D3 Publisher	角色扮演	日版
9 日	上古卷轴在线 无拘的泰姆瑞尔	The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited	Bethesda	网络角色扮演	美版
30 日	劫薪日 犯罪狂潮	Payday 2: Crimewave Edition	505 Games	主视角射击	美版
2015 年 9 月					
1 日	潜龙谍影Ⅴ 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	日版
1 日	疯狂麦克斯	Mad Max	WB Games	动作射击	美版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 3 月					
19 日	马里奥 vs 大金刚 大家的迷你乐园	マリオ vs. ドンキーコング みんなでミニランド	Nintendo	动作	日版
25 日	乐高旋风忍者 浪人之影	LEGO Ninjago: Shadow of Ronin	WB Games	动作	美版
26 日	勇者斗恶龙 剧场韵律	THEATRHYTHM DRAGON QUEST	Square Enix	音乐	日版
26 日	新・萝萝娜的工作室 初始故事 艾兰德的炼金术士	新・ロロナのアトリエ はじまりの物语 ～アーランドの炼金术士～	Koei Tecmo	角色扮演	日版
26 日	黑子的篮球 通往未来的羁绊	黑子のバスケ未来へのキズナ	BNGI	体育	日版
2015 年 4 月					
2 日	火星异种 红色行星的激斗	テラフォーマーズ 红き惑星の激斗	FuRyu	动作	日版
2 日	异度之刃	Xenoblade	Nintendo	角色扮演	日版
2 日	天空机士罗迪亚	ロデア・ザ・スカイソルジャー	角川 Games	动作	日版
16 日	Future Card Buddyfight 友情的爆热对战	フューチャーカード バディファイト 友情の爆 ファイト	FuRyu	策略模拟	日版
23 日	二度勇气	Bravely Second	Square Enix	角色扮演	日版
29 日	智龙迷城 超级马里奥兄弟版	パズル&ドラゴンズ スーパーマリオブラザーズ エディション	Nintendo	益智	日版
30 日	动感梨汁 船梨精的愉快故事	梨汁アクション！ ふなっしー の愉快なおはなっし－	Nintendo	动作	日版
2015 年 5 月					
28 日	初音未来 未来计划 豪华版	初音ミク Project mirai でらっくす	SEGA	音乐	日版
28 日	Downtown 热血时代剧	ダウンタウン热血时代剧	Arc System Works	动作	日版
2015 年 6 月					
4 日	星之光辉	ステラグロウ	SEGA	角色扮演	日版
18 日	波波罗古罗伊斯牧场物语	ポポロクロイス牧场物语	Marvelous	角色扮演	日版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 3 月					
25 日	乐高旋风忍者 浪人之影	LEGO Ninjago: Shadow of Ronin	WB Games	动作	美版
26 日	梦幻之星 新星	梦幻之星 NOVA	SEGA	动作	中文版
26 日	闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择	闪乱カグラ ESTIVAL VERSUS－少女达の选择－	MarvelousAQL	动作	日版
26 日	刀剑神域 失落之歌	ソードアート・オンライン－ロスト・ソング－	BNGI	角色扮演	日版
26 日	影牢 另一位公主	影牢 ～もう 1 人のプリンセス～	Koei Tecmo	动作	日版
26 日	海贼无双 3	ワンピース海贼无双 3	BNGI	动作	日版
31 日	MLB 15 The Show	MLB 15: The Show	SCE	体育	美版
2015 年 4 月					
2 日	第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇	第 3 次スーパーロボット大战 Z 天狱篇	BNGI	策略角色扮演	日版
9 日	苍翼异闻录 失落的记忆	XBLAZE: Lost Memories	Arc System Works	文字冒险	日版
23 日	苍翼默示录 刻之幻影 扩展版	BlazBlue: Chrono Phantasma Extend	Arc System Works	格斗	日版
2015 年 6 月					
25 日	缤纷律动	IA/VT –COLORFUL–	Marvelous	音乐	日版
25 日	女神异闻录 4 午夜热舞	ペルソナ 4 ダンシング・オールナイト	Atlus	音乐	日版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 3 月					
19 日	生化危机 启示录 2	BioHazard: Revelations 2	Capcom	动作冒险	中文版
24 日	边境之地 帅哥合集	Borderlands: The Handsome Collection	2K Games	角色扮演	美版
24 日	边境之地 前续	Borderlands: The Pre-Sequel	2K Games	角色扮演	美版
2015 年 4 月					
3 日	黑暗之魂 Ⅱ 原罪哲人	Dark Souls II: Scholar of the First Sin	BNGI	动作	中文版
14 日	致命格斗 X	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版
23 日	苍翼默示录 刻之幻影 扩展版	BlazBlue: Chrono Phantasma Extend	Arc System Works	格斗	日版
2015 年 5 月					
5 日	重返德军总部 旧血统	Wolfenstein: The Old Blood	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
19 日	巫师 3 狂猎	The Witcher 3: Wild Hunt	WB Games	角色扮演	中文版
2015 年 6 月					
2 日	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	Batman: Arkham Knight	WB Games	动作冒险	美版
9 日	上古卷轴在线 无垠的泰姆瑞尔	The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited	Bethesda	网络角色扮演	美版
30 日	劫薪日 犯罪狂潮	Payday 2: Crimewave Edition	505 Games	主视角射击	美版
2015 年 9 月					
1 日	潜龙谍影 V 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	日版
1 日	疯狂麦克斯	Mad Max	WB Games	动作射击	美版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 3 月					
19 日	生化危机 启示录 2	BioHazard: Revelations 2	Capcom	动作冒险	中文版
26 日	刀剑神域 失落之歌	ソードアート・オンライン－ロスト・ソング－	BNGI	角色扮演	日版
26 日	海贼无双 3	ワンピース海賊無双 3	BNGI	动作	日版
26 日	影牢 另一位公主	影牢 ～もう 1 人のプリンセス～	Koei Tecmo	动作	日版
31 日	MLB 15 The Show	MLB 15: The Show	SCE	体育	美版
2015 年 4 月					
2 日	生化危机 三重包	BioHazard Triple Pack	Capcom	动作冒险	日版
2 日	第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇	第 3 次スーパーロボット大戦 Z 天獄篇	BNGI	策略角色扮演	日版
3 日	黑暗之魂 Ⅱ 原罪哲人	Dark Souls II: Scholar of the First Sin	BNGI	动作	中文版
9 日	苍翼异闻录 失落的记忆	XBLAZE: Lost Memories	Arc System Works	文字冒险	日版
23 日	苍翼默示录 刻之幻影 扩展版	BlazBlue: Chrono Phantasma Extend	Arc System Works	格斗	日版
2015 年 5 月					
14 日	如龙 0 誓约之地	如龙 0 誓约的场所	SEGA	动作冒险	中文版
2015 年 6 月					
4 日	夏色高校 青春白皮书	夏色ハイスクル★青春白书	D3 Publisher	角色扮演	日版
2015 年 9 月					
1 日	潜龙谍影 V 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	日版

WiiU

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 3 月					
19 日	马里奥 vs 大金刚 大家的迷你乐园	マリオ vs. ドンキーコング みんなでミニランド	Nintendo	动作	日版
20 日	马里奥派对 10	Mario Party 10	Nintendo	益智	美版
2015 年 4 月					
2 日	天空机士罗迪亚	ロデア・ザ・スカイソルジャー	角川 Games	动作	日版
29 日	异度之刃 X	Xenoblade X	Nintendo	角色扮演	日版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 3 月					
19 日	生化危机 启示录 2	BioHazard: Revelations 2	Capcom	动作冒险	中文版
2015 年 4 月					
7 日	黑暗之魂 Ⅱ 原罪哲人	Dark Souls II: Scholar of the First Sin	BNGI	动作	美版
2015 年 9 月					
1 日	潜龙谍影 V 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	日版

03.24 血源诅咒

PS4 动作冒险 ■SCE ■无对应周边 推荐度 A

作为著名硬核向动作冒险游戏系列《魂》系列的精神续作《血源诅咒》，和它的前辈们一样，本作继承了前辈们难度和趣味成正比的优良传统。“变形武器”炫酷的外观和战斗效果配合高速化的战斗使得本作的战斗变得华丽无比。敌我双方更快的移动及攻防速度使得本作战斗的难度更高，新回血机制和战斗系统的引入鼓励着玩家主动出击的同时也使得死亡风险变得更高。随机生成的“圣杯迷宫”使得“背板”不再可能，同时保证了本作的高难度和耐玩度。

03.26 海贼无双 3

多机种 动作 ■BNGI ■对应机种为 PSV/PS3/PS4 推荐度 B

作为系列的第三部作品，《海贼无双3》将带领玩家再次体验原作漫画的感动时刻，本作的故事可谓是集海贼之大成，无论是草帽海贼团组成的经典时刻，惊天动地的顶上作战还是危机重重的新世界篇都收录在游戏之中。在参战角色方面，除了理所当然登场的草帽团成员外，多佛朗明哥、萨博、罗、藤虎等近期连载中的焦点角色也将悉数登场，而蒙卡大佐、瓦波尔、克里克等小角色也将出现在游戏之中，熟悉海贼的玩家定能寻回原作的种种感动。另外，本作还将定于稍迟的 5 月推出中文版。

04.02 第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇

多机种 策略角色扮演 ■BNGI ■对应机种为 PS3/PSV 推荐度 A

本作是《第 3 次超级机器人大战 Z》的后篇，将为整个“Z 系列”的故事划上句号。游戏的参战阵容完全对得起“完结篇”这一称号，不仅《机动战士高达 X》、《无敌钢人泰坦 3》等在系列前作中登场的作品得以回归，包括《飞跃巅峰 2》、《全金属狂潮（原作小说版）》以及《翠星之加尔刚蒂亚》等人气作品也将在本作中初次参战，贯穿整个“Z 系列”的原创角色也都将在本作中登场。此外，游戏的初回特典将是讲述《时狱篇》与《天狱篇》之间原创故事的《连狱篇》，15 话的关卡数十分良心，喜爱《机战》系列”的玩家绝对不容错过。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

PS3

生化危机 启示录2	光盘
Jump全明星乱斗 VS+	光盘
RIDE	光盘
苍翼默示录 刻之幻影 扩展版	光盘
第3次超级机器人大战Z 天狱篇	16 光盘
海贼无双3	光盘
勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城	80
热血进行曲 大运动会 全明星特别篇	36
战国无双4-Ⅱ	56
绝地战兵	37 52
横行霸道Ⅴ	37
孤岛惊魂4	37

PS4

生化危机 启示录2	光盘
Jump全明星乱斗 VS+	光盘
RIDE	光盘
边境之地 帅哥合集	光盘
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	光盘
苍翼默示录 刻之幻影 扩展版	光盘
海贼无双3	光盘
德军总部 旧血统	5 光盘
噬神者2 狂怒解放	72 光盘
勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城	80
战国无双4-Ⅱ	56
绝地战兵	37 52
横行霸道Ⅴ	37
孤岛惊魂4	37

PSV

Jump全明星乱斗 VS+	光盘
第3次超级机器人大战Z 天狱篇	16 光盘
海贼无双3	光盘
女神异闻录4 午夜热舞	22 光盘
噬神者2 狂怒解放	72 光盘
光之基刚特	5
遥远的时空中6	37
数码宝贝物语 网络侦探	36 46
东京异境	20
战国无双4-Ⅱ	56
绝地战兵	37 52

PSP

遥远的时空中6	37

X360

RIDE	光盘
尖叫乐园	36
横行霸道Ⅴ	37
孤岛惊魂4	37

Xbox One

RIDE	光盘
边境之地 帅哥合集	光盘
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	光盘
苍翼默示录 刻之幻影 扩展版	光盘
巨兽	光盘
德军总部 旧血统	5 光盘
尖叫乐园	36
奥尼与黑暗森林	37
横行霸道Ⅴ	37
孤岛惊魂4	37

Wii U

油彩军团	32
异度之刃X	27
马里奥派对10	37

《生化危机 启示录 2》完全收集攻略 · 第 3 章 收集狂魔的福音
《格斗派系》《游戏黄金眼》等更多原创节目等你来看！

更多网络节目请登录

土豆视频　　腾讯视频　　17173

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，
即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

特别收录

格斗派系
第七期

生化危机 启示录2
完全收集攻略第 2 第 3 章

噬神者2 狂怒解放
游戏黄金眼

圣斗士星矢 天猛复生
宣传片

新作影像集锦

RIDE | 巨兽
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士
边境之地 帅哥合集
德军总部 旧血统
JUMP 全明星乱斗 VS+
苍翼默示录 刻之幻影 扩展版
女神异闻录 4 午夜热舞
海贼无双 3
第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇

电影前线

非我
复仇者联盟 2 奥创纪元
机械姬
无路可逃

ENDING SONG

超能陆战队
电影主题曲

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城 | Koei Tecmo② | 动作角色扮演③
④多机种 ⑤ドラゴンクエストヒーローズ 暗竜と世界樹の城 | ⑥日版
2015年2月26日⑦ | 本地1人⑧ | 对应年龄：12岁以上⑨
售价为：PS4版8424日元，PS3版7570日元⑩

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ________________　　收藏日期 ________________

血之羁绊
魂之咆哮！
立下誓约
狂怒解放！
噬神者 2 狂怒解放
God Eater 2 Rage Burst
机种：PS4/PSV
类型：动作
发行商：BNGI
发售日：2015 年 2 月 26 日

次世代专辑

VOL. 1

全彩大16开208页+DVD光盘+精美海报

《次世代专辑》是由《PS4专辑》以及《Xbox One专辑》融汇进化，并新增Wii U内容的次世代主机专门志，务求各位玩家一书在手，尽览次世代主机精彩资讯！UCG出品，必属精品！

-特别策划-

夺宝奇兵的继承者们
原力的消亡与觉醒
《星球大战》次世代六年征程

-成就奖杯堂-

驾驶俱乐部 | 万圣节大作战2 | 永不孤单
黑道圣徒Ⅳ 高清连任版 | 黑道圣徒Ⅳ 冲出地狱

-次世代精品游戏攻略集结-

教团1886 | 光环 士官长合集 | 猎天使魔女2 | 泯灭之光 | 进化 | 真·三国无双7 帝国
生化危机HD 重制版

软硬兼施：2015年春季次世代主机购机风向标 | 次世代主机大容量储存解决方案

已上市，全国报刊亭有售

《游戏机实用技术》全年订阅原价411元

DUANG一下变成99元

不加任何特技

超低折扣就是任性——就“折”一周：3月25日-31日，7天时间，莫失良机！

读览天下电子版支持 PC、安卓手机及平板、苹果手机及平板、KINDLE、AIR 等。支持各种常见网上支付方式。

ucg.dooland.com

游戏·人

VOL. 57

大16开136页+DVD光盘

-工作室物语-

乐动传奇
《摇滚乐队4》和它的小伙伴们

-游戏议会-

名牌雾件跳票王

-动漫秀-

为了未完的纪念
火影忍者拾趣

-游戏人物-

游戏史的遗珠
电子游戏之父拉尔夫·贝尔

3月底全国上市

3DS专辑

VOL. 10

大16开224页+DVD光盘

-典藏攻略-

妖怪手表2 真打
任天堂全明星大乱斗
海贼王
超级顶上战争X
最终幻想 探索者
遗产传奇
塞尔达传说
梅祖拉的面具 3D

3月中旬举办微博转发抽奖活动！
详情请关注官方新浪微博 @掌机王SP官方微博

4月上旬全国上市

游戏机实用技术 Tot.368 4月强势登场

下期攻略特刊！

如龙0 誓约之地 | 血源诅咒 | 奥尼与黑暗森林 | 生化危机 启示录2
最终幻想 零式 高清版 | 数码宝贝物语 网络侦探
等大作详尽攻略，不容错过